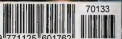
LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!
GIOCHI
PER IL MIO
COMPUTER
www.gamesradar.it - Settembre - n° 133 - Edizione DVD € 7,90
2 DVD ROM
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
PRINCE OF PERSIA
I DUE TRONI
E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI
SPECIALE!
E3
Un autunno di fuoco per il vostro PC!
ESCLUSIVA!
ALONE IN THE DARK
Paura e mistero a Central Park!
ESCLUSIVA!
FAR CRY 2
GMC scopre il seguito del glorioso sparatutto!
INOLTRE...
16 giochi
recensiti tra cui
Civilization IV
Beyond the Sword
rFactor
Harry Potter
e l'Ordine della Fenice
Loki
Le anteprime di
Need for Speed
ProStreet
Enemy Territory
Quake Wars
Tabula Rasa
Space Siege
Sprea media ITALY
70133
9 771125 601762

SOMMARIO

Far Cry 2

48 I paradisi tropicali lasciano il passo alla sterminata savana africana, ma pericoli e brutti ceffi sono sempre in agguato!

Scoop!
NFS ProStreet

pag. 20

Alone in the Dark - pag. 56

Tabula Rasa - pag. 24

Loki - pag. 102

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

Driver: Parallel Lines - pag. 114

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XI – N° 09 SETTEMBRE 2007

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Zio Jesse" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "Boyington" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Bo" Rusconi (raffaellorusconi@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Luke" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Claudio "MacGyver" Tradardi, Carlo "Automan" Barone,
Luca "Enea Strata" Spinelli, Mattia "Ralph" Ravanelli, Andrea "Michael Knight" Babich

IMPAGINAZIONE
Luca "Spadino" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina "E due!" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)
Pierpaolo "Bentornata!" Eraldi (pierpaoloeraldi@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Angel" Besser, Vincenzo "Curtore" Beretta, Prince "Street Hawk" Stulz, Matteo "Da SF" Bittanti, Alessandro "Steve Austin" Gelli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Francesco "Quincy" Mazzanica, Roberto "Colombo" Camisana, Yuri "Kirk" Abietti, Davide "Quedar" Giulivi, Paolo "Baretta" Cupola, Andrea "Steve" Giongiani, Claudio "Dingo" Villa, Elisa "Xena" [illegible] Danilo [illegible] Gabrielli, [illegible] "Il Lavoratore" Vendramin, Marco "Magnum" Salvaneschi, Steve "Alex" Hahn, Jeni "del Sol Levante" Davies

FOTOGRAFIE
Andrea De Gasso

Sprea Media Italy S.p.A.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel +39) 02.92432 1 Fax +39) 02 926263147
www.spreamedia.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Tommaso Alfieri (A.D. Direzione Commerciale)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti@sprea.it
o al fax 02 92432356
www.spreamedia.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.92432356

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Videogiochi in fiera

I lettori che ci seguono da qualche tempo conosceranno bene l'E3 di Los Angeles, la mega-fiera dei videogiochi che, a maggio di ogni anno, scandisce il ritmo dell'industria dell'intrattenimento elettronico con roboanti annunci, in mezzo a uno show di proporzioni hollywoodiane.

Il 2007 ha rappresentato una svolta: l'appuntamento è stato spostato a luglio ed è stato trasformato in un evento esclusivamente per la stampa, focalizzato sui giochi che arriveranno nei prossimi mesi. Il risultato è che, forse per evitare che i media si concentrassero su titoli che debutteranno tra 12 o 18 mesi, la maggior parte delle realizzazioni mostrate all'E3 del 2007 uscirà entro la fine dell'anno. Questa è un'ottima notizia, dato che nelle venti pagine che troverete a partire da pag. 28, ci saranno quasi solo giochi che si potranno gustare entro dicembre. Purtroppo, vuole anche dire che non ci saranno i consueti annunci "bomba", quei *Doom 3*, *Bioshock*, *Crysis* svelati anni prima del loro effettivo arrivo nei negozi.

Ecco, quindi, che lo "speciale" sull'E3 di quest'anno è un'ottima occasione per fare il punto della situazione sullo stato di salute del nostro hobby preferito: centinaia di titoli, molti dei quali bellissimi (anche grazie a un livello tecnologico tale per cui, per realizzare un brutto gioco, bisogna proprio mettersi d'impegno!) per il nostro amato PC, che vive un momento di gloria. Questo perché i giochi per Xbox 360 o PS3 sono sviluppati fisicamente su computer e dunque, anche grazie alla vicinanza tecnologica di queste console super-potenti al PC, non sono difficili da convertire in modo veloce e soddisfacente. Su computer avremo titoli come *Assassin's Creed*, *Viva Piñata* e *Gears of War*, che, essendo prodotti per console ad alta definizione, non sfigurano sul nostro PC, abituato all'alta definizione da anni!

E non bisogna dimenticare molti giochi sviluppati appositamente su PC, come *Crysis*, *StarCraft 2* e *Tabula Rasa*: tantissimi FPS, strategici, GdR; generi che continuano a dare il meglio su computer. Microsoft, dal canto suo, prosegue nella crociata per spingere l'etichetta "Games for Windows", che entro Natale apparirà su almeno 60 titoli per PC: non si tratta solo di un'operazione di marketing, ma di una "razionalizzazione" della piattaforma. Per fregiarsi di questa etichetta, un gioco deve soddisfare una serie di requisiti, come per esempio la compatibilità con i monitor in 16:9. Nel frattempo, prepariamoci a un autunno e a un inverno davvero di fuoco!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON LE EDIZIONI CD E DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO FLATOUT

La POSTA in gioco

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desidarate inviara una e-mall diretta e une dalla rubricha di GMC? Eccole riassunta, par comodità, con i relativi indirizzi:

La Poata in Gioco
(per scrivera alla balla Namesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutare con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomanti trattati nei Titoli di Code)
matteobittanti@spraa.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogara il Sommo Vate del gioco onlina)
gmc.kavorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(par ottanere da Skulz trucchi a gabole sul giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(par spiagare a Quadax i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

***Mentre** voi lettari rosalate al sale in spiaggia, godendavi la fine delle vostre beate vacanze, qui in redaziane stiama provvedenda ad abbronzarci davanti ai manitar e a sudare satta il calare delle ventale del PC. Eppure, parte del papala dei videagiacatari trascarre le vacanze a casa, accanta al candizianatare, saddisfatta all'idea di avere, finalmente, il tempa di dedicarsi al propria passatempa preferita. Fateci sapere se appartenete a questa fetta di irriducibili, a se avete abbandanato mause e tastiero per paletta e secchiella. Nai ci limiterema a tuffarci nella strade milanesi, finalmente un po' sgambre e prive di traffica: buana cantinuaziane di vacanze e state pronti all'arriva del periada più "calda" dell'anna in termini di uscite videaludiche.*

ALTO TRADIMENTO

Cara Nemesis,
ultimamente, il mia anima da PCista è scassa da alcuni dubbi. Da sempre, sona stata un sastenitare del PC, sia per le sue patenzialità came piattafarme di giaca, sia per la sua versatilità (dal word pracessing alla navigaziane su Internet), e faceva parte di quelli che narmalmente vengana chiameti "fanbay". Guardava dall'alta versa il basso chi giacava sala can la PlayStatian e quanda mi elencavana le ghiatte esclusive che si gadevana su cansale, rispandeva can il salita argamenta che giacare can tastiera e mause è "trappa meglia". Da quelche mese, però, è came se mi mancasse qualcasa. Ha vista un mia amica, da sempre giacatare di PC, che invece di investire 400 eura nel salita upgrade del sua hardware, ha preferita camprarsi un Wii. Nan per abbandanare i titali su PC, che ancara la appassianana, ma per avere moda di accedere ed altri generi di giachi, tanta papaleri su cansale quanta assenti su camputer (altre, avviamente, alla

"Ridatemi il mio *Half-Life!*"

Da Divertimento a puntate – Fabio "Alucard" Ravioli

ALTO TRADIMENTO
Acquistare una console non è un tradimento, anche per chi si considera un fan del PC.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Il **Thread** "[GMC] Official Laga Cantest" del **Canele** "Games Cantact", creata a sua tempa dalla fervida mente di Fr4nk, sta diventanda una delle discussiani più langeve del **Forum** di Gamesradar.it. Per chi si fasse persa la sue staria, diciama sala che è un **Threed** creata per dere: Libero sfaga alla fantasia. Bisagna riprodurre il testa GMC nel prapria videagiaca preferita. Il prima degli ultimi errivi nella gallerie di immagini è a cura di Daniel_RX-77 [EFSF]: Ha anch'ia un'immagine del laga di GMC: per farla, ho usata il *Garry's Mad 9* di *Half-Life 2*. La secanda apera è stata realizzata, invece, de Riccax90x: L'ha fatta can *Rise af Natians: Thrones and Patriats*. Quest'ultima interpretaziane del laga nan ha canvinta i critici. Ginopinoshow, per esempia, he affermata che è: Carina, ma c'è un pa' un'aria di già vista. Poca male per Riccax90x, che ha rassicurata il pubblica dicenda che si mette subita: A lavarare su quelcasa di diversa.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Divertimento a puntate

Salve redazione di GMC, ciao Nemesis!
Saltando a piè pari la sezione della lettera con i complimenti, visto che già ve ne fanno a sufficienza, passo direttamente al succo della mail: i giochi a puntate, tipo *SiN*, *Half-Life 2 Episodes* e *Sam & Max*. Ecco, prendo proprio i titoli appena nominati per elencare le tipologie di giochi a puntate. Tutte e tre queste serie sono arrivate quasi contemporaneamente, cavalcando e scommettendo sulla novità e sulla moda dei "benedetti" episodi. Primo caso: *SiN Episodes*. Questo è veramente il male, visto che l'hanno fatto, hanno visto che faceva pena e che non l'aveva comprato nessuno, e hanno saggiamente deciso di smetterla. Il risultato è stato che noi giocatori, invece di beccarci 15 ore di gioco mediocre, ce ne siamo sorbite solo 5 (devo ancora decidere se sia stato un bene o un male, tutto sommato). Voto: 3 per il gioco, 7 per l'onestà intellettuale di aver deciso di porre fine al supplizio. Secondo caso: *Half-Life 2*. Questo è ancora più malvagio. È passato quasi un anno da quando ho comprato su Steam il primo, fantastico episodio: cinque ore di pura giocabilità, trama brillante e level design ispirato. Insomma, la classe di Valve si è fatta sentire e, come mi aspettavo, il risultato è stato il miglior FPS degli ultimi tempi. Ho iniziato ad attendere il secondo episodio, convinto che Valve avesse azzeccato la formula: prezzo ragionevole, durata sensata e ritmo appropriato. Il tutto mi sembrava perfetto, perché la promessa era quella di un episodio ogni tre, massimo quattro mesi. E invece... invece è passato un anno, e dell'*Episode 2* non si è visto nulla. Anzi, no, si sono viste notizie sulle riviste e sui siti che annunciavano tristemente i ritardi che Valve stava accumulando. Il risultato è che non mi ricordo più cosa è successo nell'*Episode 1*, e che la politica di Valve è a dir poco disastrosa. Ci ha dato un gioco magnifico, lungo solo cinque ore, e poi ci ha lasciato a bocca asciutta. Non era meglio aspettare? Voto: 9 per il gioco, 2 perché sono troppo dei disorganizzati malefici. Ridatemi il mio *Half-Life*! Terzo caso: *Sam & Max*. Questa è stata una vera sorpresa. Mi aspettavo una delusione, anche perché sono un vero e proprio nostalgico delle antiche avventure SCUMM. E invece no: non solo il gioco in sé funziona a dovere e sfoggia degli enigmi più che soddisfacenti, ma ha anche azzeccato il ritmo che dovrebbero avere un titolo a puntate. Avventure brevi, tutte ben legate tra loro, in uscita con encomiabile regolarità, e per giunta a un buon prezzo. Non è mai capitato di svegliarmi al mattino e dirmi: "Ma quando uscirà il prossimo episodio?" Le uscite sono state ben distribuite e ho percepito una soddisfacente continuità tra una puntata e l'altra. Voto: 8 per il gioco, 10 per essere stati gli unici a capire come dovrebbero funzionare queste cose. Sono stato prolisso? Scusami, ma sentivo il bisogno di comunicare le mie riflessioni agli altri lettori. Non sarò stato l'unico ad accorgermene, spero! Grazie per avere letto tutta la mail e continua così.

Fabio "Alucard" Ravioli

Valve sta facendo diventare matti tutti gli appassionati di *Half-Life*, a causa dei ritardi di *Episode 2*.

Ciao Fabio, lascia che ti dica una cosa: sono d'accordo con te. Anch'io avevo accolto con grandissime speranze la nuova moda dei giochi a episodi, ma sono rimasta un po' delusa. Condivido quello che hai scritto e mi auguro che l'esempio di Telltale venga seguito, almeno per la costanza delle uscite. Come hai ben detto tu, sono stati gli unici a capire come oliare alla perfezione gli ingranaggi di questo delicatissimo sistema: giochi ben fatti e affidabilità. Basta un passo falso per compromettere definitivamente la fiducia del pubblico che, in fondo, investe i suoi soldi in qualcosa a lungo termine e non vuole semplicemente essere deluso. L'acquisto di un gioco a episodi non è qualcosa a sé stante, ma si colloca in un'ottica generale: che senso ha sganciare qualche euro (anche se pochi, rispetto a quelli necessari per un titolo "classico"), per poi rischiare di non poter usufruire di un'esperienza di gioco completa, a causa di ritardi o, peggio ancora, annullamenti? Nonostante tali intoppi, personalmente vedo molto futuro nella tendenza a sviluppare giochi a puntate, e mi auguro che le vendite ripaghino chiunque abbia deciso di provarci. Soprattutto, mi auguro che Valve si dia una bella mossa con i suoi episodi di *Half-Life*. Per non parlare, poi, di *Team Fortress 2* e di *Portal*. Incrociamo le dita.

sfizio del sensore di movimento, una grande attrattiva per un fissato della tecnologia come lui). Ho trascorso molti pomeriggi a casa sua, provando i titoli più interessanti disponibili nel catalogo Nintendo e, pur affermando che di roba veramente bella ce n'è poca, devo ammettere che la mossa del mio amico ha un suo senso. Il Wii è una macchina piena di potenzialità e ha a disposizione delle frecce che mancano all'arco dei PC: si parla principalmente di party game ben fatti e di platform, per carità, ma sarebbe inutile negare che ne sento la mancanza. Ora, pur affermando la mia fedeltà ai PC, sono davvero tentato di comprare un bel Wii. Cara Nemesis, sono un traditore della causa? Non potrò più vantarmi di essere un hardcore gamer del PC?

Simone Cuochini

Caro Simone,
non temere per la tua integrità morale e per la tua fedeltà ai PC. Qualche scappatella con le console l'abbiamo fatta tutti e, anzi, posso dirti che buona parte della redazione di GMC possiede più di una console. I motivi sono tanti e spaziano dal divertimento, all'aggiornamento professionale. Sarebbe impossibile valutare obiettivamente i titoli per PC senza avere una visione d'insieme sul mondo dei videogiochi, e senza tenere d'occhio le innovazioni fatte in altri campi (proprio come il Wii).
E poi, facendo questo mestiere, siamo appassionati di videogiochi a tutto tondo e, proprio come il tuo amico, apprezziamo anche dei generi poco presenti su PC. Questo non ci rende meno innamorati delle nostre tastiere. Ti dirò di più: vedendo anche tanti giochi su console, riusciamo meglio a notare i pregi di quelli su PC. Certo, difficilmente potremo installare il nuovo capitolo di *Super Mario* su Windows o Linux, ma non possiamo fare a meno di bearci della nostra condizione di videogiocatori quando

dal Forum di gamesradar.it

CACCIA ALL'UOMO

Phaemos_777 si fa vivo in "Games Contact" con il **Sondaggio** "Tutte le redazioni È giusto bloccare *Manhunt 2*?", nel quale si affronta l'annosa questione della violenza nei videogiochi. Dice il nostro amico: Il gioco, davvero molto violento, è stato tolto dal mercato negli USA e in Inghilterra, e ora Take Two ha annunciato di averlo temporaneamente sospeso. Voi cosa ne pensate? Un fatto simile era accaduto con *Postal* (e con il suo seguito *Postal 2*), un titolo PC molto volgare. Anche se il gioco di Take Two non è per PC, la discussione merita comunque di essere sintetizzata nelle pagine di GMC. Secondo requ13m: Si tratta di una scelta giusta. Inutile difenderlo, non capisco perché bisogna ricorrere a tutta questa violenza per attirare il pubblico. Più articolata la riflessione di tommygama: Che si ricorra a questi espedienti, sia nel cinema che nel mondo dei videogiochi, è una cosa appurata. Il problema è che, seguendo le regole, i giovani questo titolo non lo dovrebbero giocare, essendo +18. Starebbe ai negozianti evitare di venderlo sotto quella fascia d'età. Nei cinema, per esempio, non esistono forse film vietati? Ecco, non vedo come non potrebbe essere così anche nei videogiochi. Per la cronaca, il sondaggio si è attestato su un 17% di favorevoli al blocco contro circa l'83% di contrari.

IN BREVE

Cara Nemesis,
possibile che Monolith abbia in programma un seguito del mitico *Blood*, con cui giocavo quando avevo 8 anni? Grazie per l'eventuale risposta, siete i migliori!

Filippo

Non mi è chiara una cosa, Filippo: se ti riferisci al primo *Blood*, devi sapere che è uscito un secondo episodio che, però, non ha avuto molto successo. Inoltre, esistono anche un'espansione ufficiale del gioco chiamata *Plasma Pak*, e una pubblicata da Sunstorm Interactive chiamata *Cryptic Passage*. Invece, se ciò a cui aspiri è un ulteriore episodio inedito, mi toccherà deluderti: proprio per via dello scarso successo ottenuto da *Blood II: The Chosen*, Monolith non sembra intenzionata a proseguire la serie.

Cara Nemesis,
sono assolutamente in fibrillazione! Stando ad alcune voci di corridoio abbastanza affidabili, il quinto episodio della saga

■ L'INVASIONE DEL FLASH
N è un interessante gioco in flash, in cui la gravità e la fisica svolgono un ruolo importante.

ci imbattiamo in tante piccole perle del mondo dei PC: RTS con una profondità tattica che le console possono solo sognare, simulatori realistici e senza compromessi, oltre a una valanga di FPS di elevata qualità. Insomma, se ti senti attratto da altre esperienze con i videogiochi, perché negartelo? Inoltre, puoi sempre smanettare con il telecomando Wii e usarlo per giocare a *Half-life 2* (se non sai di cosa parlo, fatti un giro su Youtube e cerca "wiimote half-life 2"). Divertiti!

L'INVASIONE DEL FLASH

Bellissima Nemesis,
voglio sottoporre alla tua dolce attenzione un fenomeno che, di recente, ha conosciuto un boom. Parlo dei giochi in Flash: un tempo erano dei banali giochini ammazzatempo, quelli che la gente usa per bighellonare in ufficio. Quelli che gli amici che non capiscono un acca di videogiochi e di PC ti mandano per mail (o, peggio, mandano a tutti i loro contatti a mo' di spam), e che riscuotono successo nonostante la loro banalità. Poi, però, i PC si sono fatti più potenti, le bande sono improvvisamente diventate più larghe e Flash ha rivelato molte delle sue potenzialità nascoste. È uno strumento potente ed economico, che dà l'occasione alle software house più piccole e indipendenti di mostrare al mondo le proprie idee. Scrivo questo sproloquio dopo una lunga sessione a *N*, un platform sui ninja tanto semplice quanto geniale. Ha una fisica realistica, pur rimanendo nei confini della sua grafica stilizzata, e vanta una profondità di cui pochi titoli da scaffale si possono fregiare. Il tutto è gratis, completamente. Di conseguenza mi chiedo: e se i giochi in Flash e i loro simili fossero una delle vere chiavi del futuro dei PC? I giochi "casual" e meno impegnativi si stanno guadagnando fette di mercato sempre più ricche, e il Flash è probabilmente la piattaforma ideale per lanciarli nel mondo dei computer. Ecco, quindi, la mia proposta: dare più spazio ai giochi in Flash su GMC. Potrebbe anche essere visto come un incentivo a boicottare la pirateria, nonché un modo per consigliare delle valide alternative gratuite alle attività criminali a base di eMule.

Giacomo Accasa

Ciao Giacomo, la tua lettera è senza dubbio audace, ma tutt'altro che sciocca. Ti dirò cosa ne penso in poche parole: è vero che i cosiddetti "casual games" stanno guadagnando terreno, ed è altrettanto vero che gli sviluppatori meno importanti hanno trovato in Flash uno strumento prezioso. Quello che, invece, mi trova meno d'accordo è la tua previsione di un futuro in Flash ancor più roseo di quel che vediamo oggi. Esistono perle come *N*, ma i titoli più diffusi sono quelli che, come dici tu, mandano "gli amici che non capiscono un acca di videogiochi". Credo che Flash possa essere una buona

La redazione risponde Non è tutto oro quello che si pubblicizza

Cara Nemesis,
sono un grande appassionato di videogiochi, ma anche di tutto ciò che è "intrattenimento" in generale. Cosa intendo dire? Semplicissimo: adoro videogiocare, ma dedico buona parte del mio tempo libero (studio permettendo, naturalmente) alla lettura di libri e fumetti, al piccolo e grande schermo e così via. Ciò significa che mi trovo particolarmente a mio agio con quei videogiochi ispirati a libri, serie TV e pellicole cinematografiche. Assecondo questa mia passione con la consapevolezza che spesso e volentieri, purtroppo, questo significa doversi accontentare di giochi che sembrano quasi di serie B. Com'è possibile che, nella stragrande maggioranza dei casi, ai cosiddetti "tie in" sia dedicata più l'attenzione dei pubblicitari che quella degli sviluppatori? Ormai, credo di averci fatto il callo. Non mi stupisco più di dovermi confrontare con la delusione di texture scadenti o con intrecci narrativi che fanno acqua da tutte le parti, ma provo anche a mettermi nei panni altrui. Immagino una famigliola che entra in un negozio di videogiochi: il figlio si dirige verso gli scaffali per scegliere il suo regalo e si lascia attrarre, prevedibilmente, dai giochi ispirati alla saga de "I Pirati dei Caraibi" o "Spider-Man 3". A questo punto, una volta infilato il gioco nel lettore del PC, i casi sono due: o il ragazzino in questione è troppo piccolo per accorgersi che si è portato a casa un prodotto di qualità discutibile, oppure ha già l'età per rendersene conto e passerà il resto della serata a lamentarsi e a sostenere di essere stato ingannato. E come dargli torto, dopotutto? Per me è sufficiente immedesimarmi nel mondo dei miei beniamini e non vedo l'ora di aggirarmi per Hogwarts nei panni di Harry Potter, pur sapendo che (con ogni probabilità) si tratterà dell'ennesimo gioco per bambini. Se voglio cimentarmi in qualcosa di più impegnativo, o qualitativamente più elevato, cercherò altrove, seguendo i consigli e le dritte delle riviste specializzate, della mia esperienza o del passaparola fra amici. Ma il giocatore occasionale, cosa può fare per tenersi alla larga dalle delusioni o dalle trappole mangiasoldi?
Grazie per il lavoro che svolgete, e un bacio a te!

Frodo

■ I videogiochi ispirati a libri e film, spesso deludono. Ma non è sempre così.

Caro Frodo,
sarò io a rispondere alla tua lettera, visto che mi sono occupata personalmente delle recensioni dei giochi da te nominati. Innanzitutto, devo ammettere di essere stata colpita dalla lucidità e dalla ragionevolezza con cui affronti la questione. Suppongo che tu possa essere l'utente medio in grado di fare la felicità di qualsiasi tipologia di sviluppatore: quello che si limita a trasporre senza troppa attenzione esperienze letterarie o cinematografiche nel mondo virtuale, e quello che si preoccupa di creare giochi ben fatti, senza avvalersi di campagne pubblicitarie milionarie.
Non esistono attenuanti in grado di scusare un prodotto realizzato con approssimazione, ma c'è chi, come te, riesce a immedesimarsi e a godersi anche un'esperienza di gioco scadente dal punto di vista qualitativo e, forse, ciò è sufficiente a tenere in vita il mercato dei tie in. Purtroppo, non c'è un modo per tutelare il cosiddetto utente medio che, come in tutti gli ambiti, è sempre vittima della pubblicità. Le riviste di videogiochi hanno il compito di porsi come guida per indirizzare gli acquisti dei consumatori, ed è per questo che *Spider-Man 3*, su GMC, è stato giudicato per quello che è: un titolo entusiasmante solo per una cerchia di pubblico ristretta. A tal proposito, se sei in attesa di *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*, corri a pagina 104 per scoprire che il nuovo titolo della serie dedicata al maghetto di Hogwarts è un gioco di tutto rispetto, che non mancherà di divertirti.

Elisa Leanza

dal Forum di gamesradar.it

IL GIOCO PER MESTIERE

Chi legge GMC di sicuro gioca con il PC, ma ogni tanto, a qualcuno salta in mente l'idea di svilupparselo da solo un videogioco. È successo a Mattone, che nel **Thread** "Come creare un gioco?", chiede:
I passaggi fondamentali per creare un gioco? O dei consigli?
La prima risposta arriva da C.L.:
Devi imparare a programmare, poi impari a fare i modelli 3D, poi impari ad avere tanta pazienza e lo fai. Semplice no? Però, calcola che spenderai due o tre annetti buoni per imparare ognuna di queste cose. Per muovere i primi passi, potresti seguire il suggerimento di The uzzotaker:
Come prima cosa, dovresti mettere giù uno schema di come lo vorresti, comprendendo tutto. E possibilmente dovresti farlo a mano, per non farti fregare da qualche emulo di Bill Gates. Suvvia, per farsi scippare un progetto ce ne vuole... Intanto, bisogna studiare e, come scritto da Jullapapilla: Prima di buttarsi sul 3D bisogna farsi le ossa con un progettino semplice e immediato. Il 2D basta e avanza! Oltre al solito Game Maker, si può fare qualcosina in Flash, e la cosa diventa già più stimolante e complicata.

■ DOV'È FINITO IL GIOCO DI RUOLO
Ricordarsi il significato di "gioco di ruolo" è la chiave per godersi al meglio l'avventura.

"Dobbiamo interpretare il nostro personaggio con il massimo realismo"

Da Dov'è finito il gioco di ruolo – Mattia Venturi

piattaforma di lancio per le nuove leve, ma dubito che si evolverà nella direzione da te prevista. A proposito, sai che gli sviluppatori di *N* hanno trovato una casa di produzione?

DOV'È FINITO IL GIOCO DI RUOLO

Carissima Nemesis,
mi risparmio i complimenti (con tutti quelli che hai ricevuto non so più cosa inventarmi) e passo subito al dunque: il GdR. La parola stessa sta, a mio parere, perdendo di significato nel corso del tempo. Insomma, non possiamo definire GdR titoli come *World of Worcraft* o altri dello stesso genere, in cui l'obiettivo principale è puntare al "tier 5" o dominare in "PvP". A mio parere, il vero GdR deve venire da dentro e non esserci proposto. Soprattutto, deve essere "vero". Vero nel senso che dobbiamo interpretare il nostro personaggio con il massimo realismo. Io stesso, in *Oblivion* non corro come un forsennato per le città e le vaste foreste e da tempo, ormai, non uso il viaggio veloce. Ho abolito armature poco realistiche (il mio esploratore ama stare nei boschi e lo incoraggio utilizzando armature adatte al contesto, ovvero in cuoio o simili, non da semidio come quelle daedriche o di vetro). Cerco di godermi il gioco insomma, cosa che, per me, molte persone si scordano di fare. Per fare altri esempi di GdR, posso citare uno shard del primo *NWN* in cui c'erano una vera ambientazione e un vero comportamento GdR da tenere: Insula Arcana. Scaricai tutte le guide e le lessi con calma, rendendomi conto del fatto che sarebbe stato difficile giocare di ruolo su quello shard, vista la complessità (ma anche l'originalità) dei vari comportamenti da tenere. Era, però, estremamente appagante. Per motivi personali non riuscii a trovare il tempo di giocare e ora sono alla ricerca di un buono shard per *NWN 2*. In conclusione, vorrei ripetere ciò che ho scritto prima: siamo noi a fare il GdR, non le case di produzione o chi altro. Loro ci offrono un'ambientazione che siamo liberi di esplorare: sta a noi decidere in che modo.

Mattia Venturi

Mattia,
quel che sostieni è vero. Dire che *WoW* è un GdR della stessa risma dei vari *Neverwinter Nights* è pura follia, e può essere fatto solo in determinati contesti. I generi su PC sono molto variegati, e tra una convenzione e l'altra si è finito per affiancare prodotti molto diversi tra loro. Detto questo, il bello di un GdR è che sei tu a decidere quanto giocare di ruolo: vuoi comportarti in maniera realistica a *Oblivion*? Ben vengai il bello di un titolo di tal calibro è che ti lascia la libertà di farlo, o, se preferisci, di intraprendere vie completamente diverse. Riguardo agli shard di *NWN 2*, tieni d'occhio la scena italiana, che è giovane, ma estremamente viva e forte delle esperienze maturate con il primo *Neverwinter*.

I VINCITORI NON FANNO USO DI DROGHE

Cara Nemesis,
un tempo, quando le console andavano a cartucce e, ancor prima, quando si usava il lettore per cassette e la paghetta veniva spesa per una giornata in sala giochi, le cose erano diverse. Ricordi cosa succedeva quando, dopo 5 minuti di frenetiche "mezze lune avanti – mezze lune indietro – tasto rosso –

dal Forum di gamesradar.it

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Bimbomiao se lo dice da solo che "Consigliatemi Un Gioco" è: Un **Thread** pressochè ciclico. Ma questo non significa che non lo si debba affrontare, tanto più che la scelta di un nuovo titolo è un momento fondamentale nella vita di un videogiocatore. Ecco, quindi, la richiesta di bimbomiao: Consigliatemi un titolo che giri su una x1600, 1 GB di RAM e un processore Dual Core Centrino Duo a 1,8 GHz. Vecchio o nuovo va bene, ma che non sia gestionale, GdR, strategico o FPS. Certo che di paletti ne hai posti, ragazzo! Orketto Lollatore ti lancia in fascia: *Dark Messiah*, che trovi a soli 19 euro. Ottimo anche il suggerimento di liadon87: Se hai l'ultimo numero di GMC, installa subito il demo di *Puzzle Quest* e giocaci fino allo sfinimento, è spettacolare. Altre opzioni valide sono *Dungeon Siege II*, *Armed and Dangerous*, *Still Life* e *Beyond Good and Evil*. E se ancora non ti basta, senti Alastor85: Sullo stile di *Max Payne* ti consiglio *The Punisher* e *Il Padrino*. Entrambi molto divertenti e ben fatti.

dal Forum di gamesradar.it

L'ERBA DEL VICINO...

Il panorama di titoli PC è immenso, ma è innegabile che alcuni giochi molto interessati escano solo sulle console. Oltre che innegabile, è anche un peccato. Se n'è reso conto Joseph84, che in "Videogiochi per Console anche per PC!" dice di: invidiare chi possiede una console e di: Essere deluso dal fatto che non sempre sono state effettuate le conversioni. La questione, seppur lungi dal rappresentare un serio problema, esiste e sarebbe ottimo se tutti, ma proprio tutti i giochi, girassero su tutte, ma proprio tutte, le macchine con un chip dentro. Tuttavia, come precisa Malfa: Anche il PC ha le sue esclusive. Prima tra tutte *Crysis*, gioco che i consolari difficilmente vedranno a breve. E poi c'è anche *S.T.A.L.K.E.R.*. Alla fine, i giochi che fanno per Xbox 360 li convertono anche per PC e viceversa, vista l'apparente semplicità di conversione tra queste due piattaforme. Per quanto riguarda i titoli PS3 sono molto contento che non vengano fatte conversioni, perché nel 70% dei casi sono giochi giapponesi dai quali preferisco stare alla larga. I gusti sono gusti.

IN BREVE

di *Monkey Island* arriverà presto sui nostri monitor! Ti prego, confermami la notizia e permetti a me e ai numerosissimi fan del gioco di ricominciare a sognare nei panni del temibile pirata Guybrush! Un abbraccio.

Big Whoop

Carissimo, lungi da me l'idea di raffreddare il tuo entusiasmo, ma quelle che tu chiami "voci di corridoio affidabili" sono solo delle supposizioni. Per fortuna, tali supposizioni si fondano su un episodio decisamente importante e tutt'altro che trascurabile: Steve Purcell ha inviato alcuni artwork inediti al sito World of Monkey Island (www.worldofmi.com), senza smentire né confermare nulla. In certi casi, però, un'immagine vale più di mille parole: i personaggi presentati in questi schizzi ci sono fin troppo familiari.. continua a sperare, caro amico, e non smettere mai di sognare!

Fantastica Nemesis,
scusa se uso questo spazio per farti una domanda personale, ma mi piacerebbe chiederti se, ogni tanto, ti capita di fare un salto sui forum di GamesRadar. Ho visto che ci sono vari utenti registrati a tuo nome, ma nessuno di questi partecipa attivamente alle discussioni in corso. . . sei anche tu "una di noi"? Baci da un utente del forum.

Utente

Caro "Utente", ti assicuro che do spesso un'occhiata al forum di GamesRadar, anche se partecipo raramente alle discussioni (diciamo pure "quasi mai"!). Sappi, però, che non ho nulla a che fare con i numerosi utenti che usano un nick simile al mio: l'unico alter ego che uso, quello ufficiale, è [GMC]Nemesis!

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

David
Demmy
Enzo
Funny
Federico
Gabry
Lastranamente
Lupofonzi
Mino
Orso89
Piscolo92
Zack

I VINCITORI NON FANNO USO DI DROGHE
Negli Anni '80, i videogiochi arcade importati dagli Stati Uniti contenevano questa schermata.

"E se i giochi in Flash fossero una delle vere chiavi del futuro dei PC?"

Da L'invasione del Flash – Giacomo Accasa

tasto blu", venivi fatta fuori, magari da un goblin verde uscito da chissà dove? Credo che, come tutti, tu abbia tirato un calcio a qualsiasi soprammobile vicino o, in mancanza d'altro, a un amico. Beh, spesso capitava che, dopo l'odiato Game Over, uscisse una schermata blu (con il logo F.B.I.) che sentenziava: I VINCITORI NON FANNO USO DI DROGHE. Ora, applicando la tecnica del sillogismo, ecco cosa risulta. Premessa maggiore: i vincitori non fanno uso di droghe. Premessa minore: io avevo perso. Risultato: io mi drogo dall'età di 3 anni. Tenendo conto che alcuni giochi erano creati apposta per non farti arrivare nemmeno alla fine del primo livello senza farti prima spendere la paga di tre professori statali in gettoni, abbiamo la conferma che almeno l'80% della popolazione italiana fa uso di droghe. Alcuni cronisti di parte raccontano che alcune case di produzione, come OCEAN, si fossero alleate segretamente con i NAS italiani, tanto che appena uno finiva i gettoni veniva spedito in prigione con l'accusa di spaccio... A parte gli scherzi, perché nessuno li ha citati per diffamazione? Immagina la scena: tu giochi, perdi (e sei già arrabbiato), e il gioco ti dà anche del drogato... roba da rompere tutto! Cosa ne pensi tu di questa cosa?

Marco Beretta

Ciao Marco,
prima di arrivare al nocciolo della questione toglimi una curiosità: ma davvero prendevi a calci i tuoi amici quando perdevi in sala giochi? No, perché tra tante forme di imprecazione videogiocosa, questa mi sembra davvero la peggiore. In ogni caso, il famoso "Winners do not use drugs" (I vincitori non usano droghe) era parte di una campagna americana mirata a sensibilizzare i giovani sulla droga, informandoli con ciò che più amavano, ossia i videogiochi. Ebbene, direi che il tuo ragionamento è decisamente sbagliato... il messaggio in questione veniva visualizzato più volte possibile, e non mirava certo a offendere il giocatore, anche se non era un "Winner"! Ogni tanto, meglio lasciare da parte i rigidi sillogismi aristotelici per dare ascolto al semplice buon senso. Suvvia, non avrai davvero creduto che qualcuno avesse voluto darti del drogato?

LA FRANCIA STA MEGLIO DI NOI

Cara Nemesis,
recentemente sono stato in Francia e non ho potuto fare a meno di sbirciare in qualche negozio di videogiochi. La mia sorpresa più grande è stata vedere il reparto PC, dove ho notato che titoli che noi ancora ci sogniamo (per esempio, *Hospital Tycoon*, uscito solo di recente in Italia, era già disponibile due mesi fa in Francia, mentre noi dovevamo accontentarci di un paio di immagini) lì sono già usciti da un bel pezzo. Ho notato questa cosa specie a proposito dei giochi gestionali, di cui sono appassionato: alcuni titoli di rilievo pubblicati in Francia (mi ha colpito un certo *TV Giant*, per citarne uno), in Italia non sono stati neanche tradotti, anche se potrebbero riscuotere un certo successo tra i videogiocatori della Penisola. Volevo quindi sapere: chi, come me, ama questi giochi è costretto a imparare il francese e comprarli lì, oppure c'è un motivo particolare per cui da noi vengono "boicottati"?

Leonardo

Caro Leonardo,
ti assicuro che non esiste alcun piano di boicottaggio di videogiochi gestionali, in Italia! Semplicemente, secondo la distribuzione, le ricerche di mercato e le previsioni degli esperti sulle possibilità di commercializzazione di un determinato prodotto, si decide se pubblicarlo o meno nei vari paesi. Non penso che la Francia, nella fattispecie, possa considerarsi "la culla del gioco gestionale"; dev'essere stato, semplicemente, un caso. Tant'è che, se non erro, il *TV Giant* da te citato dovrebbe essere disponibile anche in lingua inglese. Puoi tranquillamente disdire il tuo appuntamento con l'insegnante di francese! Ciao e a presto.

GIOCHI COMPUTER

dal Forum di gamesradar.it

SCHERMATA NERA

Con il PC, quando si gioca, ne possono succedere di tutti i colori, volendo con questo intendere i colori che appaiono sul monitor quando qualcosa va storto. Come ci racconta clemy in "strano problema *Half-Life 2*": Stavo giocando da circa un'oretta, quando il PC bello e buono si è riavviato, facendo un po' di rumore rispetto ai normali avvii. L'ho spento e fatto riposare, e quando l'ho riacceso ha continuato a fare lo stesso baccano fino alla schermata nera (dovrebbe essere il BIOS). Cosa può essere successo? La parola ai saggi! Prima a Cerbero_805: Allora, la schermata nera è il post, non il BIOS. Controlla che l'alimentazione ausiliaria della scheda video sia collegata e poi a Alpha e Omega: Se apri il case, immediatamente di fronte trovi la scheda madre, che ha tutta una serie di attacchi in cui vanno infilate le schede. Non so che scheda video tu abbia, ma se è un nuovo modello è molto probabile che abbia una ventolina tutta per sé e un cavo aggiuntivo che porta altra corrente. Potrebbe essere questo cavo ausiliario che, per una ragione o l'altra, si è staccato. Alternativa: la ventolina della scheda si è inchiodata e non raffredda più. Però, a pensarci bene, se così fosse dovrebbe fartelo sempre e indipendentemente dal gioco, dato che le VGA sono sempre molto "calorose".

KOTOR E ANCORA KOTOR

Quando un gioco piace, non c'è niente da fare: si cerca di viverlo su tutti i formati disponibili. Nel caso di Uchiha Itachi, il titolo in questione è *Knights of the Old Republic*. In "*KOTOR* 1 e 2" il nostro amico scrive che ha: Finito (entrambi gli episodi) varie volte su Xbox e, ora che me li hanno prestati per PC, sono curioso di provare qualche Mod. Ne sapete qualcosa? Domanda superflua, caro Uchiha Itachi, perché la gente del **Forum** sa sempre! Marvin_gka: Del primo c'è poco da segnalare, purtroppo, solamente qualche spada laser aggiunta o qualche altro equipaggiamento amatoriale. Per il *2*, invece, ci sono appetitose speranze: un progetto ottimistico prevede il ripristino delle parti tagliate del gioco, che ancora non erano state sviluppate al momento dell'uscita (incompleta) di *KOTOR 2*. Una prevedeva il ripristino di stringhe di dialogo tra i personaggi e lo sblocco di alcune quest e ambienti, l'altra il ripristino della fabbrica dei droidi. Il primo Mod è quasi completo, l'altro è in alto mare e, forse, addirittura interrotto. Se vuoi qualche informazione, cerca "restoration mod" su Google.

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

Online con [GMC]KEVORKIAN

Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

LA RICETTA DEL DOTTORE

Come passa il tempo: mi sembra solo ieri quando ho iniziato a lavorare nel mondo delle riviste di videogiochi, invece sono passati trecento anni o giù di lì. Finora, ho avuto modo di vedere, valutare e occasionalmente anche acquistare un sacco di giochi. Sinceramente, non mi ricordo affatto della maggior parte di quelli che ho visto, e di altri ho solo memorie vaghissime. D'altra parte, ho ben stampate in mente alcune delle più clamorose "ciofeche" (che non menzionerò per evitare ritorsioni, però vi do un paio di indizi: uno doveva essere il gioco che mostrava di cosa erano capaci le schede 3D, e l'altro doveva essere il capostipite dei giochi non lineari, con enigmi basati sulla fisica) e, soprattutto, alcuni grandi capolavori.
Come avrete intuito, la Domanda di questo mese verte su questi ultimi: secondo voi, quali sono i miei giochi preferiti dei bei tempi d'oro? E quali sono i vostri?
Chi indovina i miei vince qualcosa (di metaforico, naturalmente, visto che sono tuttora un ministro senza portafoglio) - però vi avviso che *Quake 3 Arena* non conta.
Presto, mandatemi le vostre ipotesi! L'indirizzo, per chi non se lo ricordasse, è: gmc.kevorkian@sprea.it.

Mio caro Nazgul assetato di sangue, non chiedo altro che una mano per farmi tornare nel giro della dipendenza da videogiochi! Ecco il mio problema: ho comprato il PC nuovo con Windows Vista Home Basic integrato, e regge benissimo *Call of Duty 2*, senza incertezze - tranne per il fatto che, quando cerco di accedere al multiplayer, compare una schermata di errore che annuncia che *CoD MP* ha smesso di funzionare.
Mi sto domandando se ciò sia dovuto a un'incompatibilità di qualche tipo, ma non credo, dato che il single player va. Ti supplico di trovare una soluzione! Ho biogno di giocare!

La Mucca Di Brecourt

Carissimo(a?) Mucca, la situazione è strana - la maggior parte dei giocatori di *CoD 2* non sembra aver avuto alcun problema passando a Vista. Comunque, ci sono un paio di cose che potresti controllare. Innanzitutto, assicurati che il gioco sia correttamente installato e patchato fino in fondo (magari ripartendo da zero).
Poi, assicurati che il firewall non lo blocchi in alcun modo, altrimenti non si va da nessuna parte. Infine, se questo non ti aiuta, prova a eseguire *CoD 2* in modalità Amministratore (il sistema di permessi di Vista fa cose strane ai programmi nati sotto XP). In bocca al lupo e fammi sapere se la situazione si è risolta!

Ciao sommo Kevorkian,
volevo porti due domande: innanzitutto, secondo te qual è il più bel MMORPG di tutti? Poi, ho visitato molti siti e ho visto *Lineage 2*, ma non sono riuscito a capire se è gratis.

xXx

Chi apprezza lo stile manga non può che adorare *Lineage II*. Vale anche il contrario, però...

Partiamo dalla seconda domanda, che è più facile: no. Devi pagare per comprare *Lineage II* (29,99 euro per la *Epic Collection*, che contiene le prime cinque espansioni), e devi pagare per giocare - un po' più di dieci euro al mese.
La prima domanda è, invece, più difficile. So che tutti si aspettano che, ora che ho ripreso a giocare a *Ultimo Online*, inizi a cantarne le lodi e a denigrare tutti gli altri. Ma non lo faccio, e ti spiego anche il perché.
Per quanto mi riguarda, *UO* è un gran gioco (anche se mi mancano tante delle caratteristiche che aveva quando l'ho visto la prima volta), ma non è affatto detto che lo sia per tutti. *World of Worcraft* è un altro gran gioco - ma il sistema di livelli e aree non fa proprio per me. *Lineage II*, di cui mi chiedi, offre tanti punti interessanti, ma sinceramente non sopporto lo stile manga dei personaggi, e quindi...
Insomma, hai capito cosa intendo, vero? Non c'è un "MMORPG più bello di tutti", ma ci potrebbe essere il MMORPG più bello per xXx o per il Kevo (e sì, per me continua a essere *UO*). Fatti i giri di prova su tutti quelli che li permettono e matura un'idea, è l'unico modo per scoprire cosa ti piace davvero.

Ciao Kevo!
volevo darti una mano, così ho deciso di rispondere a Ghost1910, che sul numero 131 chiedeva uno sparatutto online possibilmente gratuito.
Ebbene, caro Ghost, ti consiglierei *F.E.A.R. Combat*, ossia la versione multiplayer di *F.E.A.R.*.
È molto bella e curata, ed è gratis come da te chiesto. Pensa che l'ho provata per caso e me ne sono subito innamorato. Basta scaricarla dal sito **www.joinfear.com**.

[IAF]F@t@lGeom@

PS: Ne approfitto per far conoscere il clan di cui faccio parte proprio in *F.E.A.R.*: si chiama IAF (Italian Army Force) e inviterei tutti gli interessati a

La porzione multiplayer dell'ottimo *F.E.A.R.* è disponibile gratuitamente al sito www.joinfear.com.

visitare il nostro sito **www.iafclan.it**.
Ciao e grazie per il tempo dedicatomi, continua così!

O signore delle chioccioline, grazie per la segnalazione – per chissà quale motivo non mi era assolutamente venuto in mente l'ottimo *F.E.A.R. Combat* (che è veramente ottimo, sotto tutti i punti di vista). Mi cospargerei il capo di cenere per la dimenticanza, se avessi cenere a portata di mano. Non avendone, mi accontenterò di champagne e caviale – suppongo sia sufficiente.

Salve, o sommo Imperatore, premettendo che non ero certo se inviare codesta e-mail a te, a Nemesis o a Quedex, ti scrivo poiché sono alquanto disperato. Ho avuto dei grattacapi con il celebre Steam.
Tutto è cominciato quando ho disinstallato Steam qualche mese fa.
In seguito, l'ho reinstallato, ma non ricordavo la password. Sapevo, però, il nome dell'account, quindi sono andato su "recupera account" e ho inserito il nome, in modo che mi venisse spedita una e-mail con una nuova password e una nuova parola d'ordine. C'è solo un problema: non uso più l'indirizzo cui viene mandata la e-mail, che quindi non mi arriva.
Ti prego, aiutami: non voglio sborsare di nuovo 75 euro per la versione Gold!

Luigi

PS: Se mi aiuti, avrai trovato un valido aiutante per la tanto agognata conquista del mondo e dell'intero universo. Tanti saluti a te e al resto della redazione.

Caro Luigi, il primo suggerimento che vorrei darti è semplicemente "trova il modo di entrare nella vecchia casella di posta". Sarebbe la via più veloce, come puoi immaginare.
Assumendo che, per ragioni misteriose e ineluttabili come il calciomercato, tu non possa davvero più accedere a quella casella, esiste comunque una soluzione (descritta in una pagina di supporto di Steam, che puoi raggiungere da questo indirizzo: **http://tinyurl.com/fpa6e**).
In sostanza, devi creare un "incident report" con Steam, nel quale scrivere il nome dell'account, l'indirizzo e-mail cui vuoi che venga collegato l'account (quello che usi ora, insomma), una descrizione del problema e una prova d'acquisto. Nel caso di giochi inscatolati è necessaria una foto o scansione della CD-Key; per giochi scaricati devi mettere le ultime quattro cifre della carta di credito e il nome del titolare, oppure la PayerID e il numero della transazione PayPal.
A quel punto, i cortesi signori di Steam provvederanno a contattarti via mail, in modo da recuperare il tuo account.
La procedura è descritta meglio nella pagina di cui ti ho indicato l'indirizzo, cui devi comunque collegarti per aprire il suddetto "incident report" – controlla bene tutti i passaggi, mi raccomando!

Onnipossente signore dell'universo, sono un vostro assiduo lettore da molti anni e ho cominciato la mia carriera di videogiocatore da piccolo, con l'immortale *Quake*. Vi faccio i complimenti per la rivista e passo subito ai fatti. Ho un problema, che mi fa perdere il sonno.
Gioco a *Battlefield 2* da un po', ma arrivato al grado di sergente maggiore, il gioco non carica più le statistiche e mi dice che la mia ultima partita risale al 14 giugno. Ti prego, aiutami: ho preso molti premi, ma non me ne salva nemmeno uno e sul sito di EA non si capisce niente. Conto su di te!
Saluti a tutti.

pain.god-dram89

Carissimo, non devi preoccuparti: il problema non è tuo, ma di tutti o quasi i giocatori. La buona notizia è che EA ha individuato abbastanza rapidamente la causa e che ha fatto in modo che le statistiche venissero comunque registrate, anche senza essere visualizzate. Al momento in cui scrivo, la situazione non è ancora tornata alla normalità, comunque non dovrebbe mancare molto. Auspico che, per il momento in cui questo numero sarà in edicola, le cose si saranno sistemate.

BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Grande Kevorkian, ecco quello che succede quando un giocatore non rispetta i suoi compagni e continua a fare continuamente Team Kills. Ti lascio immaginare ciò che è successo dopo.
Volevo ringraziare tutti i miei membri del Clan AoC per essersi resi disponibili a scattare questa foto.

KolfKord

Hmmm... Lasciami pensare. Subito dopo lo scatto, è comparsa Esther Williams e avete improvvisato una splendida coreografia floreale al ritmo del "Bel Danubio Blu"? Oppure vi siete dati la mano e avete fatto il girotondo? No, perché se qualcuno di quelli attorno avesse iniziato a sparare, e quello in mezzo si fosse accovacciato, nel giro di pochi istanti sareste stati candidati ideali per il concorso "Ooops", che però si è già concluso, quindi non avrei potuto pubblicare la schermata e tutti saremmo stati un po' più tristi. Dunque, evviva il "Danubio Blu" ed Esther Williams!

Per voialtri che non amate il nuoto sincronizzato, ecco il nuovo tema!
"La Sfilata Di Moda". Fateci vedere i vostri vestiti e armature. Punti bonus per le vesti più pacchiane. Aperto anche (anzi, soprattutto) ai giocatori di MMORPG. Aspetto i vostri contributi al solito indirizzo: **gmc.kevorkian@sprea.**

L'angolo di MBF

Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Matteo,
scrivo per parlarti di un tema abbastanza macabro: la morte. Mi riferisco, chiaramente alla morte nei videogame, non a quella reale. Non so se ci hai mai fatto caso, ma a un certo punto, nell'evoluzione del nostro hobby preferito, i cadaveri degli antagonisti hanno smesso di scomparire, restando sullo schermo, come per renderci consapevoli delle conseguenze delle nostre azioni. Questo, da una parte, ha incrementato notevolmente il realismo e la verosimiglianza delle simulazioni. Intendo dire: nella realtà, un essere umano non evapora nel nulla quando muore, no? Ma d'altro canto, la cosa mi lascia un po' interdetto. È come se i videogiochi avessero perso l'innocenza, trattando un tema serio come la morte in modo un po' troppo sbarazzino. Secondo te, dovrei smettere di ingaggiare i terroristi creati da Tom Clancy e uscire di casa un po' più spesso? Scherzi a parte, volevo conoscere le tue opinioni in merito e, magari, anche quelle dei lettori. Complimenti alla redazione e a presto!

Stefano Artioli
Stefano_arts@fastwebnet.it

Le tue perplessità, caro Stefano, sono tutt'altro che oziose (perdona se ho sintetizzato la tua lunga lettera in qualche punto, ma lo spazio, come sempre, è tiranno). Il videogioco è uno strumento che ci consente di esorcizzare le nostre fobie e le paure ancestrali – dal terrore del buio (vedi alla voce *Doom 3* o *F.E.A.R.*) alla claustrofobia (in quanti strettissimi condotti dell'aria condizionata ci siamo avventurati in questi anni?); dall'acrofobia (quante volte ci siamo trovati in bilico su vertiginosi dirupi?) alla blennofobia (quante schifose cose viscide abbiamo incontrato nelle nostre peregrinazioni?). L'estrema possibilità – per usare la metafora del filosofo tedesco Heidegger (1889-1976) – o "necrofobia", rappresenta un'altra paura ricorrente negli spazi digitali, anche se la moltiplicazione delle "vite" disponibili ne ridimensiona la portata. Resta il fatto che videogiocare è un po' morire. C'è una ragione tecnica – prima ancora che etica – dietro l'evaporazione dei morti dallo schermo: eliminando i cadaveri, si riduce il carico di lavoro del processore e/o del co-processore. La scomparsa dei caduti in battaglia, specie nei giochi online, è una necessità. In secondo luogo, l'idea di abusare dei corpi di personaggi deceduti – per quanto malvagi – non è propriamente edificante, anzi è un atteggiamento piuttosto morboso (se avete giocato a *Soldier of Fortune* o a qualche capitolo della "premiata ditta *Tom Clancy*" sapete a cosa mi sto riferendo). Hai perfettamente ragione: il progresso tecnologico ha consentito di simulare la morte in modo sempre più realistico, rendendola spettacolare, invadente e persistente. Tieni conto, tuttavia, che i cadaveri restavano sullo schermo già ai tempi di *Golden Axe* (Sega, 1989). Le implicazioni non sono esclusivamente estetiche, ma funzionali. Negli sparatutto in soggettiva di ultima generazione, per esempio, i corpi diventano spesso utili sbarramenti per proteggersi dai proiettili avversari – penso ai vari *Splinter Cell*, ma anche a *Metal Gear Solid*. È il grande paradosso del videogame, che propone il massimo del disimpegno sfruttando temi tutt'altro che "leggeri": dal terrorismo agli incidenti d'auto, dall'omicidio alle tragedie più atroci.

In giochi come *Soldier of Fortune II Double Helix* (2002), la morte degli avversari diventa una forma di spettacolo.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Gabriella Maruca (gabriella maruca@fastwebnet.it) scrive: "Sono una studentessa di Psicologia 1 dell'università La Sapienza di Roma. Sto lavorando a una tesi di laurea centrata sul tema "i videogame e i bambini", e vorrei trattare le implicazioni psicologiche e pedagogiche del divertimento elettronico sui più giovani. Può fornirmi qualche indicazione bibliografica?". Un testo consigliato è "Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti" di Steven Johnson (Mondadori, 2006), in cui l'autore sintetizza alcune delle teorie di James Paul Gee sugli effetti positivi, a livello cognitivo, della fruizione videoludica. Va da sé, che dovresti leggere i testi in lingua originale del linguista americano Gee, in particolare "What Games Have To Teach Us About Learning and Literacy" (Palgrave MacMillan, 2004) e "Good Video Games + Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literac" (Peter Lang Publishing, 2007). Sempre Peter Lang Publishing ha pubblicato il corposo "Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences" (2006), che include diversi saggi sulla psicologia delle simulazioni ludiche. In italiano, segnalo la raccolta di saggi "Il bambino e i videogiochi. Implicazioni psicologiche ed educative" (Edizioni Carlo Amore, 2005). Un po' datato, ma sempre interessante è "Joystick. Pedagogia e videogame" di Maragliano, Melai e Quadrio (Walt Disney Company Italia, 2003), nonché il classico di Francesco Antinucci "Computer per un figlio. Giocare, apprendere, creare" (Laterza, 2001).

Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

LA PAROLA A SKULZ

Questo mese, oltre a risolvere parecchi casi problematici, vi diamo anche dei numeri. Non da giocare al Lotto, sia chiaro, ma per risolvere l'enigma ostico di *Dark Fall 2*. Se, poi, doveste decidere di tentare la sorte e vincere tanta pecunia, ricordatevi di noi.

PETER JACKSON'S KING KONG

B Carissimo Skulz,
ti prego di aiutarmi a superare una fase del gioco *King Kong*! Dopo aver combattuto l'avvoltoio nei panni di Kong, torno a essere Jack, ma raggiunti Hayes e Carl in una grotta, mi trovo nuovamente davanti all'ennesimo portone che si apre con i tronchi girevoli (un po' ripetitivi), uno dei quali è privo del bastone per farlo ruotare. È qui che sono bloccato! C'è un bastone nelle vicinanze conficcato in un tronco, ma è irraggiungibile a causa dei rovi che lo circondano e che non posso bruciare, visto che il fuoco nei paraggi non c'è! Questo giocatore in panne ti ringrazia e ti saluta.

Tex Willer

Il fuoco è fondamentale per procedere in Peter Jackson's King Kong, ma non sempre è facile trovarlo.

R Ciao Tex, dopo essertela spassata nei panni dello scimmione ed essere tornato a impersonare il buon Jack, devi innanzitutto sbarazzarti di tutti i volatili che ti girano attorno. Poi, spara alla torcia appesa e scendi lungo la scala, prestando attenzione ai millepiedi giganti. Supera il primo cancello, raccogli una lancia e infilala nella fiamma della torcia. Ovviamente, non puoi passare direttamente sotto la cascata con il tuo nuovo "fiammifero", quindi provvedi a lanciarlo attraverso il foro della parete a sinistra della cascata. Supera l'acqua, raccogli l'attrezzo infiammato e procedi verso destra, lungo il sentiero che ti condurrà a un piazzale. Qui, devi dare immediatamente fuoco agli arbusti e solo dopo occuparti dei mostriciattoli che ti assalgono. Avvicinati ai tuoi compagni di viaggio, Hayes e Carl, per proteggerli dall'ennesimo assalto di granchi e millepiedi. Dopo aver difeso la loro posizione, raggiungi il punto in cui hai incenerito gli arbusti e raccogli il bastone necessario ad aprire il portone.

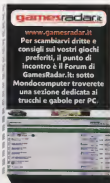
THE SUFFERING: TIES THAT BIND

B Ave o mitico Skulz.
Se per te non è di troppo disturbo o troppo difficoltoso, ti chiederei di darmi qualche dritta per *The Suffering: Ties That Bind*. Sono arrivato al diciottesimo livello, precisamente allo scontro con il boss finale Blackmore (il tipo calvo, per intenderci). Grazie in anticipo.

Lion

R Ciao Lion, ci sei quasi! Nel senso che stai proprio per finire la tua disavventura. La prima cosa che devi tenere in considerazione, se vuoi sconfiggere Blackmore, è che il boss in questione subisce danni solo se lo attacchi nella tua natura trasformata. Tentare di colpirlo nella forma umana è una futile perdita di tempo. Il consiglio che ti do, quindi, è di approfittare

Linea diretta

R "Ave supremo Skulz," ciao **Diego**, non ti nascondo che un appellativo maestoso è ottimo per iniziare alla grande una dura giornata di lavoro. "Vengo in soccorso di **Federica**, che nel numero di giugno aveva chiesto aiuto per un paio di missioni di *Morrowind*, una relativa all'espansione *Bloodmoon* e una nei pressi di Caldera, sul continente di Vvardenfell. Partiamo dal primo quesito. Il luogo che cerchi è a nord-est rispetto all'obelisco, poco oltre una piccola discesa. A un certo punto, incontrerai alcuni Spriggan ed un Riekling, e il diario si aggiornerà. Devi sbarazzarti delle creature nemiche e, al termine del combattimento, troverai nel corpo del Riekling un sacchetto con i semi rubati. A questo punto, dovrai recarti in una piccola area circondata da sassi, proprio nei pressi dell'obelisco (solo un po' più a nord). Raggiunta l'area in questione, ti verrà chiesto se vuoi piantare i semi. Dovrai accettare e, infine, tornare fino all'obelisco per attivarlo e terminare così la missione. Quanto al secondo quesito, devi sapere che il nascondiglio dei briganti si trova nella Shushishi Cave, a nord-est di Caldera, oltre le vicine montagne. Per riprendere i gioielli in possesso del Khajiit Dro'Zhirr che si

La parola all'esperto Dark Fall 2

D Devo dire che con *Dark Fall: Il Diario dei Misteri* non ho avuto difficoltà. Anzi, ho terminato il gioco in una settimana. *Dark Fall 2: Il Segreto del Faro*, invece, mi ha dato seri problemi fin da subito. Non ho trovato gli attrezzi necessari per partire, ma mi trovo comunque al faro, di fronte a una porta bloccata da una serratura a combinazione, che non riesco proprio a decifrare. Con quale sequenza devo premere i tasti? Le ho provate tutte, ma senza mai riuscire a combinare nulla! Mi puoi aiutare? Grazie.

Giuliana

R Ciao Giuliana, per sbloccare la serratura devi interpretare il codice recuperato in precedenza all'interno del baule: **1,3 - 2,5 - 4,7 - 6,8**. Dunque, il ragionamento è il seguente: parti associando a ciascuno dei quattro codici un numero, quindi l'1 al primo codice e via così fino al 4, da abbinare a 6,8. Ciò significa che la prima e terza stella da premere corrispondono al numero 1, la seconda e la quinta al numero 2, la quarta e la settima al 3 e la sesta e l'ottava al 4. Il fatto che i numeri del codice arrivino a 8 comporta che dovrai premere in tutto otto stelle. Per capire la sequenza corretta, devi seguire i numeri che compongono i quattro codici. La prima stellina da premere sarà la **1**, dato che il primo codice è 1,3, la seconda sarà la **2**, visto che il secondo codice è 2,5, la terza stellina sarà ancora la **1**, perché nel primo codice compare il numero 3. Procedi seguendo questa logica fino a premere per l'ottava volta la stellina, che sarà ovviamente la numero **4**, visto che il codice in cui compare il numero 8, ovvero 6,8, è per l'appunto quello abbinato alla quarta stella. Nel caso in cui la faccenda non ti fosse chiara, mi pare giusto comunicarti la combinazione corretta (**1-2-1-3-2-4-3-4**), ma spero comunque di non averti annoiato con la mia spiegazione. Ciao carissima.

della presenza dei suoi scagnozzi (quelli normali, non quelli grigi) per caricare il più rapidamente possibile il tuo livello d'infermità mentale e, nel farlo, continuare a muoverti senza sosta. Blackmore dispone di due attacchi, oltre che della capacità di teletrasportarsi; quindi, il costante ricorso allo spostamento laterale per schivarlo è pressoché obbligatorio. In particolare, presta molta attenzione alle sue scariche di energia, che colpendoti fanno calare il tuo livello di "squilibrio mentale" e al contempo salire il suo. Il sistema migliore per archiviare la pratica consiste nel falcidiare gli slayer normali con l'RPG-7, di cui troverai le munizioni al piano superiore. Poi, una volta trasformato, assali gli slayer grigi e Blackmore con il tuo attacco speciale.

MEN OF VALOR

B Ciao intramontabile Skulz, è la prima volta che ti scrivo e volevo chiederti se mi puoi aiutare nel favoloso *Men of Valor*. Sono arrivato alla fine della missione Starlite. Riesco a trovare la colonna dispersa, ma quando ricevo l'ordine di distruggere il bunker, pur cercando di raggiungerlo, compare il messaggio: "Rimani con la tua squadra" e, poco dopo, vengo ucciso dai colpi sparati proprio dal bunker. Come faccio a superare questo punto?

Francesco

R Ciao Francesco, se non vado errato, l'ordine di distruggere il bunker ti viene impartito quando ti avvicini all'ultimo carro armato. Per procedere, però, devi prima eliminare tutti i nemici che stanno falciando i tuoi compagni. Quando la zona è sgombra, gira attorno al bunker dal versante sinistro, facendo attenzione ai cattivoni che ti assalgono e, soprattutto, alle raffiche che provengono dalla fortificazione stessa. Per non lasciarci la pelle, devi uscire dal raggio di tiro correndo verso sinistra il più velocemente possibile. Quando sei in una posizione sicura, abbassati e avvicinati alla feritoia per eliminare i soldati all'interno del bunker e permettere, così, al tuo compagno Zook di lanciare il fumogeno che attiverà il bombardamento. A tal proposito, ricorda di filare via prima che si scateni l'inferno!

■ **Per distruggere i bunker in *Men of Valor*, bisogna segnalarne la posizione all'artiglieria.**

NEL CD E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

Quesiti dal passato Unreal Tournament 2003

D Ciao, venerabile divinità dei trucchi e delle soluzioni, Skulz. Resterai deluso sapendo che è la prima volta che scrivo alla vostra rivista, pur essendone un lettore accanito. Ho bisogno di un aiuto per *Unreal Tournament 2003*. Sono arrivato alla categoria Assalto, ma, pur avendoci provato e riprovato, non riesco mai a superare la terza missione. So che ti dispiacerà questa mia decisione, ma sono costretto a chiederti dei trucchi per questo gioco. Mille grazie anticipate.

Il King

R Ciao reuccio, vai tranquillo. Non sono assolutamente deluso e, anche se lo fossi, non potrei dirti nulla, visto che mi dai del "venerabile" e della "divinità". Ma vediamo di fare le persone serie... I trucchi di *Unreal Tournament 2003* sono facili da gestire, basta premere il tasto **** per attivare la console o il **TAB** per accedere alla stringa di comando e poi inserire qualche pratico codice. Mi permetto di suggerirti **BEHINDVIEW 1**, tanto per vedere com'è il gioco con la visuale in terza persona, visuale che potrai poi disattivare con **BEHINDVIEW 0**. Passando ai trucchi veri e propri, usa **god** per diventare invulnerabile, **fly** per volare, **ghost** per passare attraverso le pareti, **LOADED** per ottenere tutte le armi e **ALLAMMO** per le munizioni infinite.

trova alla fine della cava, ci sono due opzioni: uccidere il bandito e sottrarre i gioielli dal corpo, oppure accordarsi con lui per dividere la ricompensa di Aeta. A te la scelta, cara Federica, e saluti a tutta la redazione."

D "Carissimo skull," ehm **Jacopo**, non è che teschio mi suoni male, ma in verità mi chiamo Skulz. Comunque, vai tranquillo. "Ti scrivo per un favore riguardante il gioco *Guild Wars*. Ti volevo chiedere se esiste un sistema per acquisire abilità nella sezione PvP, oltre che combattere nelle arene casuali come già faccio. Il fatto è che, essendo all'inizio, sono scarso, non riesco a uccidere i nemici e, di conseguenza, a vincere con la mia squadra."

Caro Jacopo, siccome conosco poco *Guild Wars*, preferisco non farti correre rischi con suggerimenti campati in aria e chiedo subito la consulenza dei lettori di GMC.

D "Ciao Skulz, scusa se ti disturbo," **Alessio**, nessun disturbo! Anzi, fare in modo di aiutarti sarà un piacere. "Ho bisogno del tuo aiuto per *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*. Sono nella sezione La Clessidra e, dopo aver risolto l'enigma delle porte, mi trovo in una sala con specchi e raggi di luce. Il problema è che sono senza armi. Mi puoi aiutare?" È passato tanto tempo dalla mia scorribanda con il Principe, quindi preferisco lasciare la parola ai miei assistenti. Sotto ragazzi... e ragazze.

SCOOP
prima occhiata

TI FACCIO A PEZZI
Gli sviluppatori lo hanno capito: i danni sono importanti, anche in un titolo giocoso come *Need for Speed*. E in questo episodio li hanno introdotti. Fate a sportellate e l'auto si graffierà su una fiancata; date qualche colpetto a chi vi precede e lo spoiler anteriore inizierà a vibrare e ondeggiare, prima di staccarsi del tutto all'urto successivo. Cambieranno anche le prestazioni, pur se la vettura rimarrà sempre guidabile, a meno di esagerare: schiantarsi a velocità troppo elevate avrà come risultato il ritiro dalla gara (e un salato conto del meccanico).

NEED FOR SPEED PROSTREET

Il mondo del tuning si evolve, e la saga di *Need for Speed* si adegua!

SVILUPPATORE Electronic Arts Blackbox **GENERE** Gioco di guida
CASA Electronic Arts **INTERNET** www.ea.com

***NEED FOR SPEED: PROSTREET* VI ESALTERÀ PERCHÉ:**
- Finalmente sono stati introdotti i danni.
- Potrete correre su alcune delle strade più famose del mondo.
- Grazie alla simulazione del fumo, il drifting sarà più esaltante che mai.
- Lo schema di guida è stato nettamente migliorato rispetto al passato.

IL bello di *Need for Speed* è che, nonostante gli alti e bassi della serie, gli autori hanno sempre avuto il coraggio di mettersi in discussione e ripensare lo schema alla base del gioco. Dalle semplici gare con auto da sogno alle corse illegali; dallo sfrecciare lungo vie tortuose al gareggiare in mezzo a città trafficate; dai circuiti fissi alle più aperte metropoli liberamente esplorabili.

Il prossimo episodio, *ProStreet*, non farà certo eccezione e, anzi, seguirà l'evoluzione che ha conosciuto recentemente il mondo degli appassionati di "street racing", i quali dopo multe, sequestri di vetture e giorni di galera, hanno cambiato il proprio modo di confrontarsi. Sono passati, infatti, da competizioni illegali su tracciati cittadini a corse più sicure, sempre su tratti di strade urbane, ma questa volta con tutte le autorizzazioni del caso. Rimane alla base del gioco il concetto di "tuning", sebbene l'attenzione sia maggiormente concentrata sulle performance. Si possono modificare tutti i parametri del proprio bolide, dalla campanatura alle sospensioni, passando per gli alettoni. Non si spaventino, però, gli estimatori della semplicità tipica di *NfS*: non bisognerà imparare corposi manuali d'ingegneria per capire cosa fare, dal momento che, per ogni modifica, *ProStreet* indicherà cosa realmente cambierà nella

"LO STILE DI GUIDA CI HA INEBRIATO"

vettura, con tanto di galleria del vento virtuale che visualizzerà in maniera intuitiva le differenze – anche solo modificando l'inclinazione degli alettoni. A ciò si aggiungeranno i suggerimenti di veri esperti del settore, rappresentati in questo caso da giornalisti di riviste di automobilismo, che di tanto in tanto segnaleranno al giocatore alcuni trucchi utili per aumentare l'aderenza, piuttosto che la migliore turbina disponibile.

Anche il motore di *ProStreet* è stato "elaborato". Gli sviluppatori hanno dedicato ben venti mesi alla sola simulazione del fumo generato dalle sgommate, che è spettacolare ed è diventato un elemento fondamentale della giocabilità (provate un po' a capire quale sia il momento giusto per staccare, quando il pilota davanti a voi solleverà una fitta nube durante le sue derapate!). Sono stati introdotti i danni e, sebbene non siano troppo punitivi (anche dopo impatti "importanti", la quattroruote funzionerà), avranno il loro effetto sia sull'aspetto (i pezzi dell'auto si staccheranno, come in *TOCA*, e le scocche si deformeranno), sia sulla guidabilità (rompete l'alettone, e ne sentirete gli effetti durante le curve).

Abbiamo avuto modo di provare *ProStreet* esaltandoci sia nelle gare di pura velocità in mezzo alle lunghe autostrade americane, sia in quelle più tecniche (come lungo il porto di Tokyo). In entrambi i casi, lo stile di guida, arcade, ma per molti versi più impegnativo che in passato, ci ha inebriato. Non ci resta che aspettare l'uscita del prossimo *Need for Speed*, per poterlo analizzare a fondo.

La sgommate sono spettacolari, grazie all'eccezionale qualità del fumo generato dalle ruote che slittano sull'asfalto.

Nella vita reale, un graffio sulla carrozzeria vi manda in bestia, ma nel gioco renderà le auto più vissute.

Una galleria del vento virtuale vi insegnerà come impostare al meglio gli alettoni.

Dalle nuove BMW e Audi alle vecchie Mustang: gli appassionati di motori avranno pane per i propri denti.

ATTENDERE PREGO
Need for Speed: ProStreet farà rombare il proprio motore questo autunno!

DATA DI USCITA AUTUNNO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Electronic Arts Blackbox
- **Provenienza:** Vancouver
- **Nati nel:** 2001
- **Storia:** Dopo aver sviluppato *Need for Speed: Hot Pursuit 2*, hanno lavorato sulla serie di *NHL* dal 2002 al 2005, per poi tornare alle corse di auto, con *NfS: Carbon* e *NfS: Underground 1 e 2*.
- **Li conosciamo per:** *Need for Speed: Carbon, NfS: Underground 1 e 2, NHL 2004, NHL 2005.*

ISTANTANEA SU: *TABULA RASA*

Casa: NCsoft
Sviluppatore: Destination Games
Genere: MMORPG
Requisiti di sistema: CPU 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0 DX 9.0c, 5 GB HD, DVD-ROM, Windows XP/Vista, Banda Larga
Internet: http://eu.playtr.com/eu/
Nei Negozi: Ultimo trimestre 2007
Perché aspettarlo: Promette idee nuove in un genere, quello dei MMORPG, ormai basato su contenuti standard presenti in ogni titolo. *Tabula Rasa* è frutto della mente di Richard Garriott, colui che ha letteralmente creato il genere ben 10 anni fa. Non si può che dargli fiducia.

La fantasia non manca a Richard Garriott: questo titolo proporrà qualcosa di completamente diverso rispetto ai suoi precedenti lavori.

L'ambientazione fantascientifica, rispetto a quella fantasy, è ancora poco sfruttata dai MMORPG.

La trama alla base di *Tabula Rasa* è saldamente collegata agli eventi presenti nel gioco.

CIVILTÀ ALIENE E LOGOS

La trama di *Tabula Rasa* è un intreccio narrativo che ha radici profonde nelle meccaniche di gioco. Gli spietati Bane, i nemici contro cui combatterete, non sono altro che un insieme di diverse civiltà alle dipendenze dei Neph. Questi ultimi sono una fazione malvagia dell'antichissima razza aliena degli Eloph, il cui merito è stato quello di sviluppare una forma di comunicazione tramite simboli chiamati Logos. I Logos sono anche una fonte di potere "soprannaturale" che solo alcuni individui (tutti i giocatori) possono sfruttare per sviluppare capacità superiori.

TABULA RASA

Il nuovo progetto di Richard Garriott promette innovazioni per un genere a corto di idee. [GMC] Colan si avventura nell'universo di *Tabula Rasa*!

PER INGANNARE L'ATTESA

PLANETSIDE
Ago 03, 8

Un titolo basato sul combattimento tra fazioni in un mondo persistente: la visuale è in prima persona e le meccaniche di gioco si discostano dai cliché presenti nel genere. Mezzi di trasporto e battaglie su larghissima scala completano l'offerta di *Planetside*.

SE c'è un genere che oggi promette innumerevoli possibilità di espansione e sperimentazione, è quello dei MMORPG (i giochi di ruolo di massa via Internet).

Negli ultimi anni, numerosi titoli si sono affacciati sul mercato, con risultati più o meno positivi: tuttavia, gli appassionati di vecchia data sanno che tutto ebbe inizio con il mitico *Ultima Online*, creato da un Richard Garriott nel pieno della sua creatività, nel lontano 1997.

Proprio Richard "Lord British" Garriott torna, dopo 10 anni di attesa, sfoderando un titolo che non possiamo non definire "innovativo". *Tabula Rasa*, come saprete se avete letto lo speciale apparso il mese scorso su GMC, è un titolo che si discosta profondamente dalle meccaniche ormai classiche del genere. Niente orchi e asce, innanzitutto, dato che l'ambientazione è fantascientifica. Le differenze non si limitano alla superficie: gli sviluppatori Destination Games intendono ricreare un mondo di gioco originale, caratterizzato da una storia ben definita e da elementi nuovi ambientati in un contesto fantascientifico.

Le innovazioni si vedranno già dalla creazione del personaggio: non sarà presente l'ormai abituale sistema a classi, sostituito da quattro "gradi" di specializzazione tramite cui decidere il destino e le abilità del proprio alter ego. All'inizio del gioco, tutti i personaggi saranno delle semplici reclute. Questo, secondo gli sviluppatori, dovrebbe permettere di percorrere una carriera ben definita dal giocatore in un modo atipico e dinamico. La visuale è la classica in terza persona (già vista in *World of Warcraft* o *Guild Wars)*, dotata però di un mirino fisso tramite cui inquadrare e colpire i nemici.
Il concetto stesso di movimento, in *Tabula Rasa*, è inteso in modo peculiare: sfruttare il territorio circostante come copertura, infatti, sarà necessario per sopravvivere e portare a termine i propri obiettivi.
I Bane, aggressivi invasori del pianeta Terra, rappresenteranno il nemico principale contro cui schierarsi. Non si tratta di semplici antagonisti, bensì di parte integrante del background storico di *Tabula Rasa*, così come i misteriosi Logos, una forma di scrittura iconografica che rappresenterà una fonte di poteri "soprannaturali". In questa lotta senza quartiere, le azioni dei giocatori e gli esiti di una battaglia influiranno in modo incisivo, modificando gli assetti del territorio; quest'ultimo presenterà dei punti di controllo che potranno essere conquistati dalle fazioni

I Logos, sviluppati e diffusi dagli Eloh, permettono l'utilizzo di abilità particolarmente potenti.

La visuale in terza persona è uno dei pochi elementi comuni agli altri titoli.

GMC CONTEST!

GMC, NCsoft e DDE vi offrono la possibilità di partecipare alla beta di *Tabula Rasa* con un contest fantascientifico!
I Logos, oltre a essere una forma di scrittura iconografica creata appositamente per *Tabula Rasa*, rappresentano anche la fonte del potere dei personaggi, e il loro ritrovamento sarà uno degli obiettivi più importanti del gioco. È arrivato anche per voi il momento di sfruttare la potenza dei Logos: Inventate e disegnate un carattere Logos originale e inviatelo in formato elettronico al sito di riferimento di Giochi per il Mio Computer (ovvero, GamesRadar). I 20 migliori Logos, selezionati a insindacabile giudizio delle mistiche entità della redazione di GMC e di GamesRadar, verranno premiati con un CODICE D'ACCESSO ALLA BETA DI *TABULA RASA*!

Troverete tutte le informazioni sul sito
http://gamesradar.futuregamer.it/
Le immagini dei caratteri Logos devono essere originali (non copiate da quelli di *Tabula Rasa*) e inviate solo via e-mail all'indirizzo:
contest_tabularasa@sprea.it entro e non oltre il 30 settembre 2007.

Esempi di Logos

in lotta, modificando così le zone tramite cui le unità torneranno sul campo di battaglia. Sarà necessario stare sempre allerta ed essere in grado di respingere eventuali attacchi, o di pianificarne uno.

Questi elementi donano a *Tabula Rasa* degli spunti tattici ben graditi, che, se sviluppati a dovere, promettono di rendere i combattimenti dinamici e di eliminare la staticità peculiare di tutti gli altri MMORPG. Dinamicità che sarà supportata da una chat

"SEMBRA CORRERE CON UNA MARCIA IN PIÙ"

vocale integrata, grazie a cui comunicare in tempo reale con i propri compagni di squadra – un'opzione in grado di eliminare la necessità di programmi esterni (quali Teamspeak o Ventrilo) e di arricchire l'esperienza di gioco. Una buona coordinazione di gruppo, infatti, è necessaria per dare il massimo durante un combattimento frenetico, rendendo la digitazione tramite tastiera uno scomodo intoppo.

Tabula Rasa sarà dotato anche di una porzione dedicata al commercio e alla creazione di oggetti, immancabile in un MMORPG che si rispetti. È prevista la presenza del PvP (giocatori che combattono contro altri giocatori in carne e ossa), sotto forma di guerre tra clan.

Quello concepito da Garriott e dai suoi Destination Games non è il primo prodotto che cerca di innovare il genere: *Planetside*, con meccaniche prese direttamente dagli sparatutto in prima persona, o *Star Wars Galaxies*, dotato di sistemi d'abilità, combattimento e commercio originali, rappresentano dei buoni tentativi in questa direzione, che per un motivo o per l'altro non sono riusciti a imporsi nel panorama videoludico in modo persistente.

Il confine tra un titolo di successo e un'occasione mancata è labile: Richard Garriott è, però, un'ottima garanzia, specialmente per i giocatori di vecchia data, che ricordano sia le sue qualità nei giochi single player (come l'immortale saga di *Ultima*, ancora oggi considerata una delle migliori mai create), sia nei MMORPG, avendo di fatto inventato il genere.

La concorrenza si prospetta spietata, ma *Tabula Rasa* pare correre su binari diversi e con una marcia in più. La beta a numero chiuso è attualmente in corso e non resta che riporre fiducia nella buona realizzazione di tutte queste idee.

LO SVILUPPO DEL PERSONAGGIO

Gli umani rappresentano l'unica razza giocabile in *Tabula Rasa*, e sono dotati di una buona personalizzazione delle caratteristiche fisiche.
L'avanzamento è basato su un classico sistema a livelli ed è caratterizzato dall'assenza della scelta di una classe all'inizio dell'avventura. Sono presenti, infatti, 4 "tappe" (denominate Tier) nell'evoluzione del personaggio, ciascuna delle quali permette due differenti specializzazioni della precedente carriera.
Si tratta di un avanzamento ramificato, in grado di offrire al giocatore una buona varietà di scelta.

COME ISCRIVERSI ALLA BETA

La beta di *Tabula Rasa* è attualmente in corso e i partecipanti sono impegnati a testare le meccaniche di gioco. Per candidarvi, digitate l'indirizzo www.plaync.com (è necessaria la conoscenza della lingua inglese) e selezionate Account dal menu sulla sinistra. Nella pagina successiva, premete Create Account e compilate i vari campi (Nome, Password, domande segrete, eccetera). Una volta confermato il tutto tramite e-mail, sarà possibile accedere al proprio profilo per iscriversi alla beta, compilando un breve questionario riguardante le passate esperienze videoludiche e le capacità del vostro PC. A questo punto, non resterà che sperare in un invito, tenendo a mente che lo scopo di un beta-test è quello di aiutare gli sviluppatori a correggere eventuali problemi. Se, invece, alla semplice fortuna volete accostare un po' di talento artistico, leggete il riquadro del GMC Contest!

La barriera energetica blocca l'accesso agli umani; per sicurezza, un Cyclop non guasta mai.

Lo Hog ha una potente mitragliatrice Lacerator, controllabile dal secondo pilota.

Il Cyclop è il mezzo più cattivo degli Strogg. Notate gli inserti in radica di noce negli interni!

ISTANTANEA SU: *ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS*

- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Splash Damage/ id Software
- **Genere:** FPS Online
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda 3D con Pixel Shader 2.0
- **Internet:** www.enemyterritory.com
- **Nei Negozi:** Non è stato ancora annunciato esattamente, ma secondo noi arriverà entro il prossimo autunno.
- **Perché aspettarlo:** Per molti giocatori, *Quake* è stato il primo amore, mentre *Wolfenstein Enemy Territory* ha inaugurato un genere online. L'unione delle due forze potrebbe dar vita a un gioco che, una volta comprese le meccaniche, sarà dannatamente divertente.

MEGATEXTURE

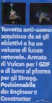
MegaTexture è, letteralmente, una texture gigantesca (32.000x32.000 pixel di risoluzione) che andrà a comporre l'intera area di gioco di *Enemy Territory: Quake Wars*, fornendo un notevole risparmio di poligoni, eliminando il fastidioso pattern ripetitivo tipico delle texture piccole applicate a grandi superfici e rendendo il terreno visibile fino all'orizzonte in maniera molto naturale e senza la nebbia a coprire i punti più lontani. Oltre alle informazioni visive, questa MegaTexture immagazzina anche diverse proprietà fisiche. L'artista al lavoro sul terreno può agire direttamente su una zona, magari disegnando una strada e dando le giuste proprietà a quell'area, per far sì che un veicolo che ci passi sopra incontri un attrito da "asfalto" e non da "terreno fangoso". Oppure, è possibile specificare che oltre una certa altitudine ci debba essere la neve, o che l'erba non cresca dove è stata disegnata della roccia. Fondamentalmente, la MegaTexture massimizza la resa riducendo lo sforzo, anche in termini di calcolo.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Prove tecniche di invasione terrestre!

POSIZIONABILI E SUPER ARMI

Torretta anti-uomo: acquisisce da sé gli obiettivi e ha un volume di fuoco notevole. Armata di Vulcan per i GDF e di lance al plasma per gli Strogg. Posizionabile da: Engineer e Constructor

Torretta anti-veicoli: simile alla precedente. Lancia missili e strocket, rispettivamente nelle versioni per GDF e Strogg. Posizionabile da: Engineer e Constructor

L'ennesimo capitolo della saga di *Quake* entra in contatto con il mondo di *Enemy Territory*. Il maestro [GMC] Carlito Brigante ha provato la recente versione beta del nuovo FPS di casa id Software e Splash Damage.

Prima di cominciare, è bene mettere subito in chiaro due cose: si tratta di una beta e, comunque, *Enemy Territory: Quake Wars* non è un titolo simile a quelli della saga di *Battlefield*. Le critiche più ricorrenti, da parte degli appassionati in fervida attesa, riguardavano proprio la presunta somiglianza di *Quake Wars* a *Battlefield 2142*. Dopo aver giocato questa beta, però, siamo sicuri: sebbene il gioco presenti delle somiglianze con la saga di EA Games, *Quake Wars* è molto distante dalla struttura di gioco di *BF*.

In *Quake Wars*, possiamo scegliere una delle due fazioni in lotta fra loro: gli umani GDF (Global Defence Force) e gli Strogg, gli alieni che da anni incarnano il "nemico" nei precedenti titoli single player. Ogni mappa presenta una situazione a sé stante, con una squadra che attacca e l'altra che difende, e ciascuna delle due con degli obiettivi da raggiungere. La beta da noi provata ha un solo livello da giocare, Sewers, che sarà presente anche nella versione finale.

In questa mappa, gli umani si trovano ad attaccare una roccaforte Strogg all'interno di un enorme depuratore, situato in una regione montuosa del Giappone. Per riuscire nel loro intento, hanno bisogno di costruire un generatore EMP, in modo da distruggere gli scudi avversari che impediscono l'entrata al complesso. Una volta all'interno, dovranno far saltare delle grate che bloccano l'accesso alla sala di comando e poi hackerare i comandi principali per vincere la partita. Tra il team terrestre e questi obiettivi c'è "solamente" un'orda Strogg. Esistono anche delle missioni secondarie, che variano secondo le situazioni e la classe che sta usando un giocatore in quel momento: per esempio, un ingegnere vedrà comparire nella propria lista missioni la riparazione di alcune torrette danneggiate del proprio team.

Questi incarichi minori e, in generale, aiutare i propri compagni fornendo munizioni, medicinali o riparando i loro veicoli fanno guadagnare un discreto numero di punti esperienza, al punto che è possibile ottenere un buon piazzamento in classifica anche senza aver sparato mai un colpo.

Il ritmo di gioco è sempre serrato: in prima linea, i combattimenti sono molto veloci, anche se non sono propriamente come quelli cui *Quake* ci ha abituato. Il respawn (la "rinascita" dei giocatori dopo essere stati uccisi) cadenzato, e non troppo lontano dalla zona calda dei combattimenti, fa sì che attorno all'obiettivo attuale ci sia sempre una sana guerriglia – non capita mai di rinascere dall'altro capo della mappa e dover fare chilometri per arrivare nel vivo della battaglia. Ciò aiuta anche il lavoro di squadra, concentrando i giocatori in una zona alla volta (per quanto si possa parlare di "teamplay" sui server pubblici, dove le squadre si formano al momento e spontaneamente). I clan organizzati saranno certamente in grado di dare il meglio e di compiere azioni spettacolari.

Uno dei punti di forza di *Quake Wars* è quello che gli autori chiamano "gameplay asimmetrico". Non ci troviamo davanti a due eserciti identici con differenze puramente estetiche, bensì a due fazioni radicalmente distinte e con le proprie peculiarità.

MEZZI ASIMMETRICI

Al momento, *Quake Wars* ricorda tanto *UT 2004* in modalità Onslaught, specialmente nel modo in cui vengono impiegati i veicoli. Anche questi sono "asimmetrici", secondo la stessa filosofia che caratterizza il resto del gioco: i GDF ne hanno ben otto e gli Strogg solo cinque. Nella beta è possibile provare tutti quelli Strogg e gran parte dei mezzi di terra GDF. Insieme al comparto audio decisamente scialbo, il sistema di controllo dei veicoli è, forse, il punto che necessita più lavoro di bilanciamento da parte dei programmatori. Può capitare di imbattersi in un carro armato arrampicato in verticale su una parete a causa di una manovra sbagliata, oppure di salire sull'Husky, il Quad GDF, e trovarlo incredibilmente legnosa e per nulla divertente da guidare. I margini e la volontà di miglioramento ci sono tutti, e dato che vengono pubblicati aggiornamenti anche per la beta stessa, siamo sicuri che i programmatori non rimarranno con le mani in mano. Vedremo in sede di recensione quanto e in che misura saranno stati effettivamente migliorati tali aspetti.

Quella specie di bomboletta farà piovere fuoco sull'ignaro Cyclop.

Le torrette posizionabili umane vengono depositate da questo gigantesco elicottero.

Torretta anti-artiglieria: intercetta tutto il fuoco d'artiglieria che cade dal cielo, facendolo esplodere in aria. Posizionabile da: Engineer e Constructor

Obice: artiglieria che spara 10 colpi che hanno effetto su una vasta area, ma scarsamente precisi. Versione terrestre: il cannone di artiglieria: Rail Howitzer in versione Strogg. Posizionata e utilizzata dalle classi: Field Ops e Oppressor

Artiglieria anti-veicoli: il veicolo (sia terrestre, sia aereo) agganciato dal giocatore riceve una salva di 6 missili (o Strocket) incredibilmente precisi. Rocket Artillery per GDF; Plasma Mortar per gli Strogg. Posizionata e utilizzata dalle classi: Field Ops e Oppressor

Artiglieria Pesante: GDF ha dalla sua il lanciamissili Hammer, che devasta tutto quello che incontra nell'area d'impatto. Gli Strogg hanno l'altrettanto devastante Dark Matter Cannon, il cannone a materia oscura. Posizionata e utilizzata dalle classi: Field Ops e Oppressor

Radar: mostra tutte le presenze avversarie sulla minimappa all'interno del raggio d'azione. Posizionato dalle classi: Covert Ops e Infiltrator.

Super Armi: un fumogeno segnala la striscia che verrà bombardata da un potente raid aereo. Questo è il GDF Vampire Airstrike. Gli Strogg non sono da meno, con il loro Violator Orbital Strike, un raggio energetico emesso da una delle navi Strogg in orbita, che devasta una striscia di terreno.

Naturalmente, esistono dei punti di contatto comuni per non generare confusione e per non appioppare al giocatore l'onere di ricordare meccaniche troppo diverse.

A onor del vero, alcune di queste caratteristiche devono essere ancora affinate e qualche sbilanciamento si fa sentire – nulla di grave, sono malesseri tipici di una beta. Facciamo subito un esempio, per capire come si differenziano due classi di "personaggi" simili: il Medico umano e il Technician Strogg. Oltre a svolgere la classica funzione di prestare cure e combattere, il Medico è in grado di rianimare i caduti con un rapido colpo di defibrillatore e di segnalare, con una granata fumogena, la zona per il lancio di una cassa rifornimenti che cura e approvvigiona gli alleati. Ogni medico umano fa aumentare di 5 punti il valore massimo della vita dei compagni, fino a quattro medici per un totale di 120 punti vita.

Il Technician è un buon combattente, ma è molto più lento nel rianimare i caduti (impiega circa 3 secondi, e sotto il fuoco nemico sono un'eternità!) e usa i cadaveri umani o

"GETTARSI NELLA MISCHIA O LAVORARE DI SUPPORTO, QUESTO È IL DILEMMA"

dei soldati che hanno avuto la sfortuna di essere rimasti incoscienti per creare gli Spawn Host, una specie di gabbia che circonda il busto del caduto e lo trasforma nel punto di respawn degli Strogg. Ciò potrebbe creare dei grossi problemi ai GDF, perché virtualmente garantisce agli Strogg un punto di ritorno nel gioco dove c'è sempre l'azione.

Per fortuna, il Medico umano, con una scarica del suo fido defibrillatore, è in grado di distruggere tutti gli Spawn Host che incontra e di riequilibrare il combattimento. Il Technician, inoltre, distribuisce il prezioso Stroyant, la linfa vitale degli Strogg che dà vita, alimenta le armi e tutto quello che è "Made in Stroggos". La polivalenza di questa incredibile sostanza fa sì che ognuno di questi mostri biomeccanici possa dividerla a piacere tra munizioni ed energia vitale. Quindi, in un certo senso, ogni Strogg è capace limitatamente di curarsi da solo a scapito delle munizioni (o viceversa), andando a colmare il vantaggio creato dall'aumento di salute che i Medici GDF forniscono al proprio schieramento. Troppe cose da ricordare? Potrebbe essere, per una sola classe delle cinque disponibili per esercito. In gioco, però, diviene tutto incredibilmente naturale.

Enemy Territory: Quake Wars, al momento, cerca di catturare l'interesse sia del giocatore affamato di frag e di adrenalina, sia di quello che apprezza i ritmi più pacati. L'uso della tecnologia Megatexture farà la gioia di coloro che amano calarsi nei panni del cecchino e stare ai bordi delle zone calde, pur potendo vedere completamente l'intera area di gioco. Il fucile da cecchino non perdona e, nella sua incarnazione (è il caso di dirlo), fa sì che tornì una vecchia gloria da sempre presente nel cuore di tutti i "Quaker", la mai dimenticata Railgun!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

E3 2007 I mesi da urlo!

Direttamende dall'E3 di Los Angeles, tutti i giochi della Fiera delle Meraviglie! Quest'anno l'attenzione è stata posta in modo particolare sui titoli in uscita tra qui e Natale. **Paolo Paglianti** racconta cosa vi aspetta in questi mesi di fuoco!

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Crytek** ■ Data di uscita **settembre**

Crysis

Crysis è riuscito a conquistare la palma di gioco dell'E3. Quando era necessario citare un titolo particolarmente innovativo e ambizioso, sia da parte di Microsoft parlando dei giochi DirectX 10, sia da quella di qualche concorrente un po' invidioso, il nome era sempre quello: *Crysis*. Abbiamo potuto giocare a qualche livello della "prima" zona, l'isola tropicale, e vi garantiamo che non c'è solo una grafica fantastica e super particolareggiata, ma anche un ottimo gioco. Un gioco dove i nemici si comportano in modo intelligente e dove la possibilità di distruggere un edificio a cannonate non è fine a se stessa, ma ha un senso a livello di tattica per sopraffare un nemico più numeroso. La domanda è solo una: ce la farà Crytek a completare questo ambizioso FPS senza dover ridurre le potenzialità del motore? E soprattutto, senza uscire con un gioco incompleto? Siamo fiduciosi, dopo quanto visto all'E3: non ci resta che aspettare settembre per scoprire se siamo stati troppo ottimisti!

■ *Crysis* è uno dei giochi più attesi della prossima stagione.

TUTTI I GIOCHI CHE VI TERRANNO INCOLLATI AL PC

■ Casa **JoWooD** ■ Data di uscita **ottobre**

PAINKILLER: OVERDOSE

Una seconda espansione sta arrivando per il diabolico *Painkiller*, che porta l'ambiguo nome di *Overdose*. 15 livelli, oltre 30 mostri e mezza dozzina di nuove armi sono i numeri di questo titolo, che si separa dalla "trama" principale, introducendo un nuovo protagonista. Poco importa chi sia *dietro* a fucili e balestre, quello che ci interessa è chi e cosa si troverà *davanti*!

■ Casa **Akella** ■ Data di uscita **fine 2007**

SHOWDOWN: SCORPION

Scorpion è un FPS che si ispira fortemente a *F.E.A.R.*, al punto da riprodurre quasi perfettamente gli effetti grafici del capolavoro di Monolith, al limite del plagio. Se, però, i programmatori riusciranno a creare un gioco con ambientazione e trama allo stesso livello di *F.E.A.R.*, da appassionati saremo solo contenti. Al momento, la trama ci è sembrata un po' confusa, ma quel che importa è la giocabilità.

■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Infinity Ward** ■ Data di uscita **autunno**

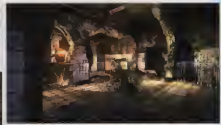
Call of Duty 4 Modern Warfare

■ I nuovi teatri di guerra saranno il Medio Oriente e la Russia contemporanei.

Il team di sviluppo dei primi due episodi di *Call of Duty* è tornato alla carica con questo quarto capitolo, ambientato però nel periodo contemporaneo. A scatenare la guerra moderna è un neo-imperialista russo (le cui occupazioni principali sono l'omicidio, il rapimento e l'importazione illegale di armi assortite) che ha deciso di riportare indietro le lancette della Storia al periodo in cui la Russia dominava il mondo – riservando per sé il trono di nuovo Zar. Grant Collier, il presidente di Infinity Ward, ci ha mostrato l'intero livello in cui, nei panni di un membro dello SAS britannico, ci dovremo calare su un cargo molto sospetto, in mezzo a un mare in tempesta. La qualità della grafica è semplicemente sconvolgente, e se non supera quella di *Crysis*, dimostra comunque il classico tocco del maestro. Oltre al livello giocato, abbiamo visto un video in cui lo stesso SAS doveva guidare un attacco vicino a Chernobyl (ormai è un passatempo, ambientare i giochi in quella zona!). In un altro video, il SAS doveva seguire il suo ufficiale, cercando di nascondersi in mezzo alla vegetazione (un po' come il cecchino dei romanzi di Tom Clancy). Il gioco promette molto bene, e siamo sicuri che sarà uno dei titoli più attesi del prossimo autunno.

■ Casa **N/A** ■ Sviluppatore **GSC** ■ Data di uscita **2008**

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Si sa poco di *Clear Sky*, il seguito di *S.T.A.L.K.E.R.*, se non che sarà ambientato un anno prima rispetto al titolo originale e che il protagonista dovrà decidere a quale fazione allearsi nell'Est colpito dal disastro nucleare. Le sue azioni si intrecceranno con quelle del protagonista di *S.T.A.L.K.E.R.*. GSC ha promesso che l'Intelligenza Artificiale sarà migliore del titolo precedente: abbiamo provato il livello introduttivo e ci è sembrato nettamente superiore anche quanto a giocabilità.

■ Molte locazioni (circa la metà) di *Clear Sky* saranno riprese dall'originale.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Valve** ■ Data di uscita **ottobre**

Half-Life 2: Episode 2

La scioccante notizia che uscirà solo la "orange box", ovvero la versione con tutto il pacchetto (da *Half-Life 2* in poi), a circa 50 euro, ha riscaldato gli animi di molti giocatori. D'altra parte, chi ha Steam potrà invece decidere di acquistare *Episode 2* singolarmente, con un prevedibile risparmio. Il gioco è praticamente finito: abbiamo fatto un giro in compagnia di Alyx per un tratto di strada e una parte da far invidia a un gioco di rally, e la nuova dune buggy è davvero piacevole da guidare. Dopo aver risolto un enigma piuttosto semplice, ma comunque intrigante, abbiamo dovuto affrontare due nuovi nemici parecchio ostici: la versione "ridotta" degli enormi mostri con lunghissime gambe. Dopo averci rimesso la pelle una mezza dozzina di volte, abbiamo provato un paio di livelli (sui ventiquattro previsti della versione finale) di *Portal*, in cui, per arrivare all'uscita, abbiamo dovuto creare un sacco di portali!

■ Abbiamo provato diversi livelli di *Portal*, pieni di enigmi davvero intriganti!

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA** ■ Data di uscita **fine agosto**

Medal of Honor: Airborne

Abbiamo giocato due intere missioni di *Airborne*, che si è rivelato molto più stuzzicante di quanto ci aspettassimo. Nella prima, ci siamo lanciati su un villaggio belga durante l'operazione Market Garden: dondolando in preda agli scossoni dei colpi dell'antiaerea mentre scendevamo verso terra con il paracadute, abbiamo ammirato una città a dir poco enorme, in cui ogni strada era un piccolo teatro di guerra. Al terzo tentativo, siamo riusciti ad atterrare vicino ai fumogeni verdi, nelle zone dove, perlomeno, la presenza dei tedeschi era leggermente ridotta. Ci siamo aperti la strada verso un nido di mitragliatrici, utilizzando soprattutto il fucile di precisione: oltre a utilizzare l'ottica di puntamento "classica" degli FPS di questo tipo, era possibile migliorare la mira utilizzando un tasto del joypad, cosa che si è rivelata fondamentale per colpire i nemici appostati dietro le finestre e tra le rovine. Non ci è dato sapere come sarà il controllo con il mouse, ma abbiamo fiducia negli sviluppatori. La seconda missione, invece, era ambientata oltre il confine tedesco (l'ultima delle sette che compongono il gioco, dal deserto del Nord Africa fino alla Germania): il nostro obiettivo era distruggere una mega-fortezza che ospitava quattro antiaeree particolarmente ostiche. In pratica, una versione "aerea" de "I Cannoni di Navarone".

■ L'ultimo dei sette livelli prevede un assalto aviotrasportato a una mega-batteria antiaerea.

Abbiamo gradito molto poter decidere l'ordine degli obiettivi e la strategia con cui avvicinarci al mega-bunker, un po' meno vedere dei nemici che avevano ben poco di storico, primo fra tutti il tedesco con l'MG42 in braccio. Detto questo, *Airborne* si presenta come un'ottima alternativa a *Call of Duty 4*, anche se troviamo più ambizioso e promettente il lavoro di Infinity Ward.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Gearbox** ■ Data di uscita **Fine 2007**

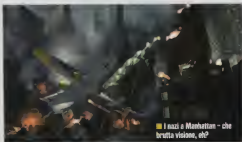
Brothers In Arms – Hell's Highway

Abbiamo potuto provare una missione dell'operazione Market Garden. Ci siamo trovati con la squadra del sergente Baker catapultati nel paese di Zon, da cui abbiamo dovuto muoverci in campo aperto alla ricerca di nemici. Il sistema di controllo è rimasto più o meno lo stesso visto finora, ossia una specie di anello di comando che cambia funzione secondo il luogo dove viene puntato. Anche la I.A. dei soldati è sensibile alla situazione, dato che decidono autonomamente come trovare copertura e come rispondere al fuoco. Una novità di questo episodio è che ci saranno molte sezioni un cui Baker opererà da solo, bonificando degli edifici. Molto belli anche i "Brotherhood Moment", ossia le sequenze che sottolineano in maniera decisa l'atmosfera di unione tra i soldati tipica di questa serie. inoltre, riportiamo che il gioco includerà, oltre a quelle principali, anche diverse sotto mappe per missioni secondarie.

■ Non vediamo l'ora di andare all'assalto con la "Banda di Fratelli"!

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Spark** ■ Data di uscita **fine 2007**

Turning Point Fall Of Liberty

New York è sotto attacco! In un passato "alternativo" in cui gli USA non sono intervenuti al fianco della Gran Bretagna contro i tedeschi, Hitler è riuscito a conquistare l'Europa e, all'inizio degli Anni '50, lancia il suo poderoso attacco al cuore dell'America, sbarcando direttamente a Manhattan! Riuscendo a emergere dall'innumerevole lista di FPS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale proprio grazie a un'ambientazione particolare e originale, *Turning Point* ci ha affascinato sia per la maestosità dello sbarco nazi, sia per le armi e i mezzi che provengono un po' dalla Storia, un po' dalla fantasia, come i giganteschi dirigibili o i caccia a reazione. Un po' meno convincente è la grafica, che sebbene sia generalmente molto piacevole, in alcuni tratti – soprattutto nelle animazioni dei personaggi – tradisce l'origine su console. In ogni caso, è uno dei titoli che non vediamo l'ora di giocare!

■ I nazi a Manhattan – che brutta visione, eh?

■ Casa **Vivendi Games** ■ [illegible] **ottobre**

TIMESHIFT

Entro pochi mesi, [illegible] tutti il demo di *TimeShift* visto all'E3. Il [illegible] esplosivo e piovoso, nel quale la peculiarità più interessante è quella di gestire il tempo, che può [illegible] riavvolto, stoppato o rallentato al seconda dei casi. [illegible] sono utilizzabili con profitto non solo negli [illegible] l'affrontare [illegible] enigmi. Molto interessante anche il sistema dei danni, che permette di sbriciolare larga parte dello scenario e di piantare proiettili un po' ovunque. Un'ultima nota sul gioco online, che prevederà fino a 16 giocatori e presenterà armi originali come le Time Bomb, che permetteranno una giocabilità un po' diversa dal solito, almeno a detta degli sviluppatori.

MONOLITH IN CERCA DEL TITOLO

Come saprete, gli sviluppatori di *F.E.A.R.* si sono slegati da Vivendi, e stanno creando un seguito ideale del loro capolavoro, che però non può utilizzare né il nome, né i personaggi di *F.E.A.R.* (tranne, forse, Alma). Sul sito di Monolith è apparso, poco tempo fa, un "concorso" per trovare il nome migliore a questo seguito spirituale. Ciò ci fa sperare di poter vedere molto presto un seguito degno di questo nome!

■ Casa **Gamecock** ■ Sviluppatore **TimeGate** ■ Data di uscita **Uscita 2009**

Section 8

Basta dare un'occhiata alla data d'uscita per capire che quello di TimeGate Studios è un progetto molto ambizioso, oltre che ancora tutto da scoprire. In occasione dell'E3, *Section 8* è stato presentato solo con un video, che ha comunque permesso di capire che questo nuovo FPS sarà ambientato nel classico futuro funestato da guerre intergalattiche e che i protagonisti saranno soldati molto speciali, equipaggiati con armature che permetteranno loro di spostarsi nello spazio senza dover ricorrere ad astronavi. Poco, per non dire nulla, sappiamo della giocabilità in senso stretto, ma siamo propensi a pensarne bene, visto che TimeGate Studios è reduce dalla pregevole espansione *Extraction Point* dedicata all'FPS *F.E.A.R.*

■ Un titolo ancora misterioso, ma molto promettente.

■ Casa **Vivendi/Sierra** ■ Data di uscita **autunno 2007**

F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

Questo ottobre arriverà la seconda espansione di *F.E.A.R.*, in cui saranno presenti altre sei-sette ore di divertimento originale e compresso. A fianco della splendida grafica e dell'altrettanto scintillante I.A., arriveranno armi e nemici inediti. L'espansione, che temporalmente si colloca tra *F.E.A.R.* ed *Extraction Point*, ci vede indossare la divisa di un componente di un secondo team d'assalto extrasensoriale, che deve tentare di salvare i membri della prima, sfortunata squadra. Il particolare sfizioso è che questa espansione, oltre a una rinnovata versione del multiplayer, sarà stand alone – cioè non richiederà il *F.E.A.R.* originale.

■ Casa **Midway** ■ Data di uscita **settembre**

BLACKSITE: AREA 51

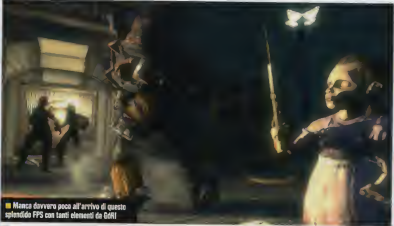
Ricordate *Area 51*, sparatutto "alieno" uscito qualche anno fa? *Blacksite* ne sarà il seguito, e vedrà il genere umano impegnato in una strenua lotta conto i nemici provenienti da un altro pianeta. Il gioco sarà sostanzialmente basato su operazioni di squadra gestite dal giocatore, che con il proprio comportamento, pusillanime o coraggioso, influirà sulla condotta dei propri compagni. La cosa più interessante è l'aspetto "politico". Harvey Smith, produttore di *Blacksite* già al lavoro sui due *Deus Ex*, ha lanciato una specie di sfida alla censura americana. Vedremo un gioco diverso, almeno dal punto di vista dei contenuti?

■ Casa **Sony Online Entertainment** ■ Data di uscita **2008**

THE AGENCY

In questo FPS online un po' sopra le righe impersonerete un agente segreto di quelli tosti, in un mondo letteralmente infestato da vostri colleghi. Ovviamente, non è proprio il mondo reale, ma quello che sarebbe piaciuto a Ian Fleming: un luogo dove un agente segreto esce con la biondona di turno, ammira un tramonto a Praga, chiama l'operativo sempre pronto, e si fa scaricare sul piazzale una Aston Martin con lanciarazzi e mitra nascosti nel cofano. Dopodiché, parte per la sua missione impossibile. Questo *No One Lives Forever* online brilla soprattutto perché è il primo gioco che permetterà di giocare contro i possessori di PlayStation 3.

■ Casa **2K** ■ Sviluppatore **Irrational Games** ■ Data di uscita **24 agosto**

Bioshock

■ **Manca davvero poco all'arrivo di questo splendido FPS con tanti elementi da GdRl**

Pur se ormai imminente, *Bioshock* rimane uno dei giochi più spettacolari anche per l'E3 di quest'anno. I programmatori non hanno mostrato nuovi livelli del gioco – e di questo siamo loro grati, dato che presto potremo recensirlo e preferiamo scoprire da soli i segreti di Rapture! Vedere, tuttavia, il filmato iniziale e la discesa via batiscafo verso la città utopistica è sempre affascinante. La sequenza di combattimento successiva era nel secondo livello, già giocato dagli inviati di GMC, dove però abbiamo intravisto nuovi metodi per eliminare i cittadini più scomodi di Rapture (vale a dire, tutti). Abbiamo avuto l'occasione di notare un altro "potere" plasmid in azione: una bella siringa in vena, e dal nostro braccio sanguinolento sono spuntati centinaia di insetti che hanno attaccato e reso innocuo per qualche secondo un Big Daddy. Senza dubbio, *Bioshock* è uno dei giochi più attesi del 2007, e uno di quelli che difficilmente ci deluderanno.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Mercury Steam** ■ Data di uscita **Inverno**

Clive Barker's Jericho

■ I nemici proverranno direttamente dalle epoche storiche visitate. Solo, saranno morti.

La squadra Jericho, appartenente al Corpo dei Cappellani militari dell'Esercito USA, è composta da gente che, qualche secolo fa, sarebbe stata bruciata viva con l'accusa di eresia o stregoneria. Nel prossimo futuro, invece, i suoi componenti vengono spediti dentro le rovine di una città del Medio Oriente, per scoprire cosa sta succedendo tra quelle mura diroccate. Il leader della squadra (nonché vostro alter ego) farà presto una brutta fine e, magicamente, potrete spostarvi da un membro all'altro del team, prendendo direttamente i controlli della bellissima cecchina, del massiccio "addetto" all'arma pesante, del chierico di squadra, e via dicendo.

Ogni componente della squadra ha un potere speciale, che dovrete utilizzare per aprirvi la strada tra le orde di mostri che tenteranno di frapporsi tra voi e il Male stesso. Il fatto è che tutto è cominciato nella notte dei tempi, quindi dovrete tornare indietro attraverso sei epoche storiche, tra cui la Seconda Guerra Mondiale, le Crociate e la dominazione romana. Il gioco è molto violento e, nel periodo romano, abbiamo visto il "boss" di fine livello: il legato Vicus, che ricordava il cattivo di "Dune" per dimensioni e atteggiamento verso il prossimo, e che per "colpire" i nostri amici si apriva letteralmente l'enorme pancia e vomitava sangue dalla viscere.

■ [illegible] **Activision** ■ [illegible] **entro la fine del 2007**

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Fan degli FPS online, gioite! Sebbene rima[illegible] fedeli alla loro politica di pubbl[illegible] "quando sono pronti", [illegible] che *Quake Wars* arrive[illegible] di Natale! [illegible] informazioni, leggete l'antepri[illegible] pagina [illegible] sulla beta [illegible]

■ [illegible] **Midway** ■ [illegible] **Epic Games** ■ [illegible] **novembre**

Unreal Tournament 3

Non molte novità per l'atteso ritorno di *Unreal Tournament*, serie che gli appassionati di vecchia data ricordano con una certa nostalgia. Nonostante gli anni passino, Epic Games sta realizzando un gioco dalla grafica sensazionale, grazie al nuovo motore Unreal Engine 3, in grado di garantire un'esperienza elettrizzante sia in multiplayer, con l'ampio utilizzo di mezzi e armi ipertecnologici, sia nel gioco in singolo, vanterà, a detta degli sviluppatori, di una I.A. evolutissima. Intanto, abbiamo visto un nuovo video che mostra immagini soprattutto del multiplayer, con parecchi veicoli in azione tra cui l'eccezionale airboard che permette di sfrecciare per tutto lo schermo. Oltre a questo, qualche immagine che pubblichiamo. Tutto qui.

■ L'Intelligenza Artificiale, secondo i programmatori, dovebbe essere splendida.

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Epic Games** ■ Data di uscita **fine 2007**

Gears of War

Non ha destato molte sorprese, ma sicuramente una buona dose di consensi, l'annuncio da parte di Microsoft riguardo l'arrivo su PC (entro fine anno) di *Gears of War*, il capolavoro d'azione apparso su Xbox 360 lo scorso anno. Questa nuova versione aggiungerà, a tutti gli elementi visti sulla console di Microsoft, cinque nuovi capitoli e il supporto alle librerie DirectX 10. Un piccolo gioiello tecnico, che saprà coinvolgere gli appassionati in duelli all'ultimo sangue per salvare il mondo dell'invasione delle locuste, una misteriosa razza di mostri. Il gioco in single player, però, sarà solamente una delle modalità disponibili. Si potrà giocare anche in cooperativa con un altro utente e, naturalmente, lanciare feroci sfide online. Infine, ennesima esclusiva della versione PC sarà un editor dei livelli di gioco, che permetterà alla nutrita comunità online dei fan di *Gears of War* di sviluppare contenuti inediti a profusione, garantendo una longevità pressoché infinita. Ci sarà ancora da aspettare, però, almeno fino alla fine dell'anno.

■ La versione PC di *Gears of War* comprenderà ben cinque capitoli inediti.

■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft** ■ Data di uscita **novembre**

Assassin's Creed

■ Sebbene graficamente sia splendido, non ci ha convinto totalmente nelle animazioni.

Grazie al primo demo giocabile di *Assassin's Creed*, abbiamo potuto visitare la Gerusalemme del 1191. Lo scopo di Altair, un killer spietato incaricato di assassinare svariati personaggi coinvolti nella lotta tra Templari e Mori, ai tempi delle Crociate, era quello di togliere di mezzo lo schiavista Talal e, cosa interessante, di fuggire incolume. La prima cosa che ci ha impressionato è la capacità di raggiungere e scalare qualsiasi edificio della grandissima città in cui è ambientata la prima parte del gioco (saranno quattro, in tutto). Basta correre contro un palazzo per vedere Altair arrampicarsi per ogni dove, guidato dalle nostre dita. Per arrivare a Talal, abbiamo dovuto completare una serie di mini missioni, come per esempio far "cadere" una delle sue guardie già da un palazzo, in modo da distrarre le altre. C'è da dire che ci ha colpito un po' negativamente il comportamento "legnoso" dei cittadini di Gerusalemme, che spesso sembravano camminare senza meta, uno dietro all'altro. Durante il gioco, abbiamo avuto modo di notare che il nostro personaggio "inquadrava" i nemici, un po' come Terminator – segno che, molto probabilmente, come si vociferava da un po', Altair è in effetti un agente temporale, mandato indietro nei secoli. In ogni caso, *Assassin's Creed* è il trionfo del gioco stealth. Evitare i combattimenti è sempre la cosa migliore, perché i nemici sono numerosi. Quando non abbiamo potuto, Altair si è rivelato un discreto combattente sia a mani nude, sia all'arma bianca: i duelli, però, ci sono sembrati un po' troppo basati sul "ritmo", piuttosto che sull'arguzia o l'abilità con spade e lance. *Assassin's Creed* ci ha impressionato e non vediamo l'ora che esca!

■ Casa **Midway** ■ [illegible] **Midway** ■ Data di uscita **agosto**

Stranglehold

■ Il gioco è ormai in dirittura di arrivo.

Giocare a *Stranglehold* dà la sensazione di provare un *Max Payne* un po' più sfacciato. Sarà per l'ambientazione orientale e per il piombo a profusione; sarà quel che sarà, ma la sostanza è quasi la stessa. Ed è divertente allo stesso modo, anche se con un livello tecnico decisamente superiore. Nei livelli visti all'E3, il già leggendario detective Tequila se l'è dovuta vedere con un numero soverchiante di nemici super-armati, che lui è comunque riuscito a far scappare da solo. Da solo? "No, ho portato queste due amiche", dice Tequila in una scena d'intermezzo, e questo lascia capire che si tratta di un gioco di quelli che fanno riposare una larga parte del cervello ed esaltare totalmente l'altra, quella che strabuzza gli occhi davanti alle esplosioni e al sangue sparso ovunque. Un po' come un film di John Woo. Tequila ha anche dovuto affrontare qualche enigma molto semplice, addirittura teleguidato grazie a dei luccichii che indicavano quali fossero gli oggetti da chiamare in causa. Midway ha dichiarato che il gioco avrà una durata di 10-12 ore al massimo, per non far calare il livello d'interesse. A noi, 24 ore di massacro totale non sarebbero comunque dispiaciute.

■ Casa **Atari** ■ Data [illegible] **fine 2007**

ALONE IN THE DARK

Atari non ha presentato *Alone [illegible] Dark* all'E3 ma solo a pochi eletti prima della [illegible] na. Dato che GMC (e di conseguenza, i nostri lettori) era tra gli invitati, potete leggere quello che abbiamo [illegible] pagina 56.

■ Casa **Ubisoft** ■ Data di uscita **fine 2007**

SPLINTER CELL: CONVICTION

Nella sua prossima avventu[illegible] Fisher sarà un fuggitivo. Sarà per questo [illegible] anche all'E3, dove non abb[illegible] nuovo. Nonostante ciò, le novità apportate [illegible] saranno [illegible] oggetti per combattere e dal ruolo rivestito dalla folla. A presto [illegible] notizie.

■ Casa **Sega** ■ [illegible] **Natale 2007**

THE GOLDEN COMPASS

La vicenda narra le gesta di Lyra Belacqua, del suo amico demone Pan e dell'orso polare Iorek, tutti [illegible]sonaggi che vedremo nel film con Nicole Kidman "La Bussola d'Oro", atteso nelle sale americane per la fine dell'anno. Nel demo abbiamo impersonato Lyra, che attraversava una landa ghiacciata a cavalcioni di Iorek e si sbarazzava, senza troppi problemi, dei lupi. Quanto al demone, abbiamo avuto la conferma che sarà in grado di cambiare forma in quattro animali differenti (ermellino, bradipo, falco, lince) e permetterà alla protagonista di esplorare anche gli angoli più remoti dei livelli.

■ Casa **Paradox** ■ Data di uscita **settembre negli USA**

TARR CHRONICLES

Un lungo viaggio verso il proprio pianeta di origine. È quello che deve compiere l'equipaggio dell'astronave Talestra, finita agli estremi confini dell'universo, in un ambiente ostile e incognito. Il personaggio principale è un pilota spaziale d'élite, che dovrà guidare i propri compagni alla salvezza. Non è ancora stata stabilita una data d'uscita europea.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Data di uscita **2008**

MIRROR'S EDGE

I ragazzi al lavoro su questo nuovo gioco di EA sono gli stessi del bellissimo *Battlefield*. *Mirror's Edge* sarà un gioco d'azione in prima persona che andrà oltre un normale concetto di sparatutto. Patrick Soderlund, general manager di DICE, pensa di poter varcare confini finora inviolati. Vedremo.

■ Casa **Eidos Interactive** ■ Sviluppatore **IO Interactive** ■ Data di uscita **Ottobre**

Kane And Lynch: Dead Men

Sembra che gli Anni '80, e con essi i giochi co-op, siano tornati di moda, grazie anche a questo titolo realizzato dagli sviluppatori di *Hitman* di cui abbiamo già parlato in passato. Purtroppo, all'E3 non abbiamo visto nulla di sostanzialmente nuovo, se non un livello demo ambientato a Tokio che avevamo giocato qualche tempo fa. Gli ingredienti, insomma, sono sempre gli stessi: tantissimo piombo e un feeling da far impallidire un film, tanto curati sono i personaggi e gli ambienti in cui si svolge l'azione. L'impatto è agli antipodi, rispetto alla tattica riflessiva di *Hitman*. Probabilmente, Eidos sta puntando al mercato di massa più sfrenato, con giocabilità immediata e livello di coinvolgimento sempre elevato. Il demo, in questo senso, è un ottimo biglietto da visita.

■ Due protagonisti senza pietà: saranno carismatici come un solo Agente 47?

■ Casa **D3 Publisher** ■ Sviluppatore **Digital Extremes** ■ Data di uscita **2008**

Dark Sector

La Guerra Fredda torna di moda con questo *Dark Sector*, annunciato solo per console next-gen a gennaio 2008, ma di lì a poco disponibile anche per PC. Il protagonista è Hayden Tenno, un agente super-speciale impegnato in una missione nell'Est europeo, il cui scopo è scoprire un misterioso segreto riguardante, per l'appunto, il periodo della Guerra Fredda. Attaccato da un misterioso nemico, Tenno si sveglia con un'infezione che gli garantisce dei superpoteri, grazie ai quali può cambiare forma e gestire capacità del tutto fuori dal comune. Un'avventura profonda e oscura, che farà della velocità e delle atmosfere cupe e decadenti le sue caratteristiche più importanti. Il gioco è in lavorazione da quasi un anno, anche se per il momento possiamo mostrarvi solo le immagini che vedete in questa pagina.

■ L'arma principale di *Dark Sector* è una specie di lama rotante infiammabile.

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **CD Projekt Red** ■ Data di uscita **ottobre 2007**

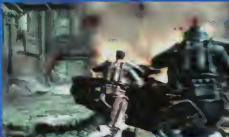
The Witcher

È difficile trovare sviluppatori che, dopo aver presentato lo stesso gioco per anni, sono ancora così entusiasti del loro prodotto. Nel caso di *The Witcher*, ne hanno tutte le ragioni, dato che il loro titolo si prospetta come uno dei GdR più promettenti e attesi di fine 2007!
Siamo riusciti a intravedere sia l'inventario, finora rimasto un segreto, sia il sistema di attribuzione delle abilità. Il primo è il classico inventario di un buon GdR, con caselle per le diverse parti del corpo e zone riservate per gli oggetti da quest (così non li perderemo, una volta tanto!). Il secondo è un albero complessissimo, con decine di ramificazioni. I programmatori ci hanno assicurato che ogni scelta modificherà il nostro eroe in modo immediatamente percepibile: scegliendo "attacco speciale con la spada magica", lo vedremo subito piroettarsi in modo scenografico e originale dal combattimento successivo.
Una buona notizia è che tutta la parte "sexy" del gioco, dai personaggi in abiti discinti al sotto-gioco delle conquiste amorose, sarà presente in Europa, ma non negli USA. Oltreoceano va benissimo squartare la gente in trenta modi diversi, ma si preoccupano quando si vede un seno, peraltro ricreato con un motore ormai un po' stagionato come quello del primo *Neverwinter Nights*. *The Witcher* sembra ormai completo, ancora più raffinato e caratterizzato della versione vista qualche mese fa: per la data d'uscita, ormai slittata un paio di volte, ci assicurano che arriverà entro la fine dell'autunno.

La versione europea sarà sexy, quella USA no. Meno male!

■ Casa **Bethesda** ■ Data di uscita **Fine 2008**

FALLOUT 3

Bethesda ha presentato la stessa porzione di gioco che i fortunati lettori di GMC hanno avuto modo di assaporare il mese scorso. Niente novità, quindi, se non che il gioco è sempre splendido e promettente!

■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Obsidian Entertainment** ■ Data di uscita **Autunno 2007**

Neverwinter Nights 2 Mask Of The Betrayer

Una nuova area tutta da esplorare, per oltre 25 ore di gioco!

Feargus Urquhart in persona, uno dei migliori designer di GdR della storia dei videogiochi, ci ha presentato l'espansione ormai quasi completata di *NWN 2*. Oltre a contenere qualche miglioria grafica, soprattutto per quanto riguarda l'illuminazione, il vero cuore di questa espansione sono le 20-25 ore di gioco arguto e affascinante, come piace ai fan di questo genere. Il protagonista del titolo originale si ritroverà catapultato a Thay, a miglia di distanza da Neverwinter, un territorio arido e desertico dove sono presenti nuove razze e classi, tutte molto stuzzicanti. *Mask of the Betrayer* vi permetterà d'importare il personaggio di *NWN 2*, oppure di crearne uno ex-novo del 18esimo livello. Feargus ha affermato che l'accento verrà posto ancora di più sulla storia e sui personaggi non giocanti: una sfida speciale è rappresentata dalla città principale dell'area, che, a detta dell'autore, sarà molto più convincente e realistica di Neverwinter.

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Lionhead** ■ Data di uscita **2008, se va bene**

Fable 2

Fa sempre piacere sentir parlare un maestro dei videogiochi come Peter Molyneux, che in poche frasi demolisce 20 anni di videogame.
Il suo obiettivo, con *Fable 2*, è creare un gioco in cui ci siano combattimenti profondi e realistici, utilizzando un solo tasto del joypad di Xbox 360. Non ci credevamo molto, quindi abbiamo provato in prima persona ed è vero, e funziona già ora. A seconda del contesto e di quanto tenevamo premuto il tasto in questione, l'eroe tirava una spadata, o bloccava l'attacco nemico, oppure spingeva il nemico contro il muro. L'unica incognita, sempre presente quando si parla dei giochi Lionhead, è la data di uscita: già si parla del 2008 per Xbox 360, e per PC dovremo aspettare almeno sei mesi in più. Però, quello che abbiamo visto è davvero spettacolare.

Combatterete in modo sempre diverso, ma con un solo tasto del joypad.

■ Casa **Gamecock** ■ Data di uscita **2009**

DUNGEON HERO

In questo gioco, in uscita tra oltre un anno e mezzo, si vestiranno i panni di un antieroe che aiuterà i Goblin (gli esseri orrendi che s'incontrano nei dungeon) a sventare l'invasione della loro città sotterranea invasa da forze misteriose. Ci saranno quattro quartieri principali da esplorare in maniera innovativa.

■ Casa **Sega** ■ Data di uscita **2008**

SPACE SIEGE

Dagli autori di *Dungeon Siege* e *Supreme Commander*, la versione fantascientifica del loro piacevolissimo gioco di ruolo d'azione, di cui parliamo ampiamente a pagina 62.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Flagship Studios** ■ Data di uscita **2007**

Hellgate: London

Hellgote: London è il gioco esordio del team di sviluppo Flagship, tra i cui fondatori spiccano alcuni degli artisti che, a suo tempo, hanno dato forma al celeberrimo *Dioblo*. E con la pietra miliare dell'Action/GdR, il titolo di EA non ha in comune solo l'appartenenza al medesimo genere, ma anche la capacità di generare livelli casuali. Nel gioco avremo modo di creare un personaggio sulla base di una delle sei categorie disponibili e aprirci la strada tra le rovine di Londra. All'E3 era disponibile la sotto-classe degli ingegneri, appartenente alla categoria dei cacciatori. *Hellgote: London* si è presentato come un FPS, ma al primo colpo sparato è apparsa evidente la natura GdR, visto che il gioco ha calcolato in tempo reale l'ammontare dei danni che abbiamo inferto al nemico, sulla base delle abilità del nostro personaggio. Inoltre, a segnare un distacco ancora più netto dai dettami dello sparatutto in soggettiva, è intervenuta la possibilità di passare liberamente alla visuale in terza persona.

■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Liquid Entertainment Games** ■ Data di uscita **2008**

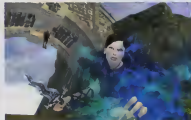
Rise of the Argonauts

Uno dei pochi giochi "nuovi" presentati all'E3 è *Rise of the Argonouts*: un titolo particolarmente violento, in cui si prende il controllo di un Giasone disperato, alla ricerca del Vello d'oro per resuscitare la sua amata. Nel suo rocambolesco viaggio, toccherà una miriade di isole greche, tutte abitate da divinità e molti, moltissimi mostri. Sebbene il gioco abbia certamente una componente d'azione (che si nota soprattutto durante i combattimenti), le missioni paiono particolarmente profonde e – stando a quel che dicono i programmatori – le scelte che dovremo compiere non sono le classiche "scelta buona, scelta inutile, scelta cattiva". Ogni decisione corrisponderà a un "premio" divino, che di volta in volta renderà sempre più unico il nostro eroe. La grafica, ancora in uno stadio embrionale, non sembra pari a quella di altre produzioni, ma è comunque di buon livello. In generale, *Rise of the Argonouts* è molto ambizioso e punta a coniugare un modello di gioco più accessibile (ogni isola "durerà" due-tre ore) con elementi tipici di GdR un po' più complessi.

■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Mythic Entertainment Games** ■ Data di uscita **2008**

Warhammer Online Age Of Reckoning

Worhommer Online è uno dei titoli più attesi dagli appassionati dei giochi di ruolo online. Mythic, recentemente passata sotto l'ombrello di EA, ha messo a nostra disposizione un nuovo demo da provare, cosa che abbiamo fatto con piacere. Abbiamo partecipato all'assalto di un esercito composto da Goblin e Orchi, uniti sotto le stesse insegne per combattere gli odiati Nani. All'esterno dell'accampamento, infatti, c'era una città di nani da tenere sotto assedio, e anche tutto l'ambiente circostante brulicava di nemici. Le missioni che abbiamo affrontato sono state abbastanza semplici, ma non si sono limitate a "uccidi X nani e torna alla base". Abbiamo potuto completare quest un po' più interessanti, come quella di aiutare il gigante Ugrog a sfondare le porte delle città. Il poveretto lo avrebbe fatto volentieri, ma non poteva a causa degli attacchi ripetuti da parte della fauna della foresta. Il nostro scopo è stato quello di eliminare tutti questi animali e permettere al gigante di attaccare. L'abbiamo fatto da soli, ma nel gioco completo saranno due o più giocatori online a dare la caccia alle fiere e – successivamente – a trovare abbastanza birra per far riprendere Ugrog e permettergli di lanciarsi contro la città. Il punteggio ottenuto dipenderà dal livello di partecipazione alla quest. Chi la seguirà dall'inzio guadagnerà più punti rispetto a chi si unirà alla fine. Il gioco è stato recentemente spostato al 2008, per cui il team ha ancora parecchio tempo per lavorare.

■ Data l'esperienza di Mythic nei MMORPG (*Dark Age of Camelot*) siamo molto fiduciosi.

■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Funcom** ■ Data di uscita **Autunno 2008**

Conan: The Hyborian Adventure

■ Un MMORPG da veri barbari.

Funcom sta dando gli ultimi ritocchi a questo ambizioso MMORPG, che promette di portare su PC il mondo ideato da Robert Ervin Howard nei suoi romanzi. Oltre alle "solite" meccaniche da MMORPG, in *Conon* potrete partecipare a una vita sociale e politica molto più avanzata, con battaglie senza esclusione di colpi tra le tre diverse fazioni che abitano il tribolato mondo hyboriano. Questa guerra, a intervalli più o meno fissi, sfocia in battaglie cui i giocatori umani possono decidere di partecipare: onestamente, ci aspettavamo qualcosa di simile a *Totol Wor*, ma online; invece, abbiamo assistito a una scaramuccia tra dieci, quindici combattenti per parte. Ci è stata presentata anche la classe del Necromancer, che al contrario di quanto potreste aspettarvi dal nome, è specializzato in evocare "Pet", da scorpionicini quasi solo fastidiosi a essere alti due volte e mezzo un uomo. Verificheremo quando il gioco entrerà in beta pubblica.

■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Blizzard** ■ Data di uscita **Imminente**

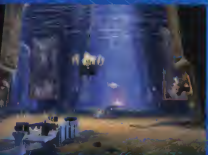
World Of Warcraft

Blizzard ci ha mostrato le meraviglie della patch 2.2, che presto sarà disponibile per il download (con ogni probabilità, quando leggerete queste pagine). Tale patch aggiungerà una locazione particolarmente interessante, Zul'Aman, abitata dai Forest Troll (direttamente da *Warcraft II*), dove vi aspetteranno ben sei "boss di fine livello" per i vostri raid da 10 giocatori di livello 70. Una ulteriore patch, prevista entro Natale, aggiungerà anche la chat vocale, attesa e richiesta da parecchio tempo.

■ È tale la passione per questo gioco, che una semplice patch desta più interessi di tanti titoli nuovi.

■ Casa **NCsoft** ■ Data di uscita **Autunno 2007**

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

☆ I creatori di *Guild Wars* fanno riferimento a *Eye of The North* come alla prima vera espansione, nel senso che richiederà il possesso di almeno uno dei titoli già pubblicati (*Prophecies*, *Nightfall* o *Factions*). In *Eye of The North* torneremo a visitare il mondo di *Prophecies*, e vedremo come è cambiato in questi anni. L'espansione aggiungerà moltissime locazioni, soprattutto città e dungeon pieni di sfide e missioni. Secondo i programmatori, avrà anche lo scopo di creare un "ponte" tra *GW* e il suo seguito, che NCsoft progetta di lanciare nel giro di un anno: per esempio, *Eye of the North* conterrà una "stanza" in cui raccogliere tutti i "trofei" (armi, titoli, pet e via dicendo) accumulati in tutta l'esperienza di *GW*, per poterli usare immediatamente non appena *Guild Wars 2* sarà una realtà. NCsoft ha anche rassicurato i giocatori del primo *GW*, garantendo che i server continueranno a essere attivi finché il mondo del loro "gioiello" sarà abitato e frequentato.

■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **NCsoft** ■ Data di uscita **autunno 2007**

Tabula Rasa

Potrebbe essere il primo MMORPG di successo non ambientato tra orchi e elfi.

☆ Il solito, geniale e visionario Richard "Lord British" Garriott ci ha presentato il suo *Tabula Rasa*, che dopo anni di lavoro e decine di modifiche più o meno radicali, sta approdando alla versione beta "closed" (a pagina 24 troverete un'anteprima e un contest da urlo!). L'obiettivo di Garriott è quello di creare un gioco che abbia la profondità e la cura nei particolari di un GdR single player, e l'immersività e la socialità di un MMORPG. Dato che Lord British ha, di fatto, ridefinito il genere dei GdR con l'immortale saga di *Ultima* e inventato i MMORPG con *Ultima Online*, non stentiamo a dargli credito.

■ Casa **NCsoft** ■ Sviluppatore **NCsoft** ■ Data di uscita **2008**

Aion

☆ Aion è un mondo strano, un fantasy color pastello che sembra uscito dalle favole ottocentesche. L'obiettivo è proprio quello di creare un MMORPG dall'ambientazione alternativa rispetto ai "soliti" fantasy da "Il Signore degli Anelli" o "Dungeons & Dragons". Il risultato, ancora in stato embrionale, è molto convincente. Aion è un mondo concavo, in cui la gente abita all'interno di una sfera, invece che all'esterno come noi terrestri: uno scontro cataclismatico ha separato la sfera in due metà e interrotto i collegamenti tra le due popolazioni che avvenivano tramite un'enorme torre che congiungeva i due emisferi (un po' come un gigantesco torsolo, con gli abitanti che vivono nel lato interno della buccia di una mela quasi vuota). L'impatto grafico è piacevole, anche grazie al motore grafico utilizzato: quello di *Far Cry* (il primo, ovviamente).

■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Blizzard** ■ Data di uscita **Quando sarà pronto, nel 2008**

Starcraft 2

Uno degli RTS più amati e giocati nella storia dei videogiochi torna finalmente su PC, con un'interfaccia graficamente eccezionale, ma conservando tutte le meccaniche che lo hanno reso il punto di riferimento di tutti gli "altri" RTS. Stiamo parlando di *StarCraft 2*, lo strategico fantascientifico di Blizzard annunciato qualche mese fa: all'E3 non c'erano grosse sorprese, dato che nuove caratteristiche verranno presentate a BlizCon, che si terrà più o meno quando leggerete queste pagine. Possiamo confermarvi che *StarCraft 2* è molto bello dal punto di vista grafico (anche se non c'è un abisso con l'attuale RTS fantascientifico più giocato, *WH 40K Dawn of War*) e non sembra presentare particolari rivoluzioni nella meccanica di gioco – come, invece, *Dawn of War* ha fatto con i territori da conquistare.
Un plauso particolare merita l'animazione delle unità, fluide e ben fatte: il buco nero creato dalla base madre aliena che "cattura" le forze nemiche è splendido. Blizzard ci ha confermato che in *StarCraft 2* non saranno presenti figure simili agli eroi di *Warcraft III*, dato che la casa vuole differenziare i due prodotti anche sotto questo aspetto.

■ I buchi neri alieni "risucchiano" tutte le unità nei loro pressi.

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Petroglyph** ■ Data di uscita **ottobre 2007**

Universe at War

La Terra è sotto attacco! Non una, ma ben tre razze aliene hanno deciso di trasformare il nostro azzurro pianetino in un campo di battaglia intergalattico. A parte il tutorial, in cui controlleremo le truppe terrestri nel vano tentativo di difendere il Mondo, il gioco vero e proprio sarà centrato sulle tre razze aliene, ognuna molto caratterizzata. La prima, i "cattivoni" della Heirarchy, è quella dei tipici alieni Anni '50, i quali trasformano esseri umani, auto e mucche in energia per costruire le proprie installazioni, che vengono create tracciando dei "cerchi nel grano" (anche sull'asfalto, però). Questa razza si basa sulla potenza delle proprie macchine da guerra e abbiamo visto delle enormi installazioni alzarsi su sei zampe e muovere guerra contro i nemici. La seconda specie, i Novus, è quella della "fantascienza moderna", con androidi sopravvissuti ai loro creatori (distrutti dalla prima specie di questa panoramica) e capaci di teletrasportarsi attraverso una "rete". La loro arte è, principalmente, quella di attaccare all'improvviso, con azioni da commando, oppure far rimbalzare i colpi degli aggressori verso il mittente. I Masari, l'ultima razza, sono ispirati ai cultori del "complotto", con costruzioni e unità che urlano "Illuminati" e simili. La particolarità di questa specie è di poter passare dalla "luce" alla "oscurità": quando compiono questo passaggio, le unità si trasformano radicalmente e cambiano funzione e abilità: volanti specializzate negli attacchi a lungo raggio diventano appiedate fanatiche del corpo a corpo. Un gioco spettacolare, con unità molto diverse fra loro che sembrano poterlo rendere vario e originale: da tenere d'occhio questo autunno.

■ ... **Sega** ■ ... **Creative Assembly** ■ D... **Ottobre 2007**

Medieval II: Total War Kingdoms

L'espansione più intrigante della saga di *Total War* sta arrivando: abbiamo avuto modo di giocare per diversi giorni una versione d'anteprima, in cui era presente l'intera campagna nel Nuovo Mondo. Inutile dire che gli appassionati redazionali sono partiti insieme a Cortez alla conquista delle civiltà indigene, e hanno amaramente scoperto che non è per niente facile vedersela con *questi* indiani, che sono sembrati un bel po' più potenti e agguerriti della loro controparte storica.

■ Teutonici all'assalto dei castelli degli eretici.

■ Casa **THQ** ■ Data di [illegible] **Autunno 2007**

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Abbiamo finalmente potuto giocare una battaglia generata casualmente tra le truppe di Sua Maestà e la Wehrmacht a difesa di Caen. Non c'è che dire: i centri di comando e produzione truppe dell'Ottava Armata sono [illegible], e garantiscono una mobilità straordinaria, così come gli ingegneri upgradabili con PIAT anticarro e il Bren carrier, decisamente più versatile della jeep americana. Purtroppo, i britannici soffrono nel confronto diretto con i mezzi pesanti dei tedeschi, che possono essere bilanciati solo da unità particolarmente costose e costruibili dopo molti sacrifici. Il motore DX 10 rende il tutto più verosimile e realistico. Non vediamo l'ora di conquistare Caen!

■ Casa **Vivendi/Sierra** ■ Sviluppatore **Massive Ent** ■ Data di uscita **metà settembre 07**

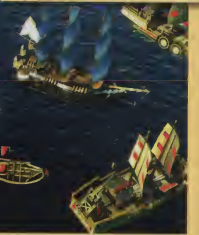
World in Conflict

■ Seattle è caduta. Windows 95 uscirà prima in cirillico?

La Guerra Fredda non è mai finita, anzi. Invece di concludersi con la diretta in mondovisione del Muro di Berlino abbattuto a picconate, il blocco Sovietico ha deciso di agire d'anticipo e ha attaccato l'Europa Occidentale. E mentre gli USA si preparavano a rispondere, con un colpo di mano l'URSS ha assalito la costa ovest, partendo da Seattle. Abbiamo avuto occasione di vedere una buona parte della prima missione in cui i russi attaccano il porto di Seattle, facendo sgusciare mezza Armata Rossa dai container di navi cargo in cui erano sagacemente nascosti. La battaglia è stata principalmente di contenimento, dato che, di fatto, l'obiettivo era ridurre al minimo le perdite durante la ritirata. Il gioco, ormai quasi completato, sfrutterà le DirectX 10 (che, però, non saranno necessarie) e la possibilità di giocare su due monitor, inaugurata da *Supreme Commander*. Magari è graficamente meno spettacolare di altri titoli, ma è comunque nella lista di quelli da tenere d'occhio, soprattutto per la trama firmata da un maestro del genere, Larry Bond.

■ Casa **Vivendi/Sierra** ■ Sviluppatore **Mad Doc** ■ Data di uscita **Autunno 2007**

Empire Earth III

Sierra ha approfittato dell'E3 per sottoporre all'esame della stampa le modifiche apportate al nuovo *Empire Earth* sulla base delle osservazioni degli appassionati e dei beta-tester. Il primo cambiamento che abbiamo notato riguarda l'interfaccia di controllo, che non è più modulare e personalizzabile, ma fissa e, a dire il vero, poco invadente. Per quanto concerne la giocabilità in senso stretto, gli sviluppatori di Mad Doc hanno provveduto a inserire i Punti Tecnologici, che risultano indispensabili per il progresso tecnologico e sono molto più difficili da accumulare rispetto alle comuni ricchezze economiche. La versione che abbiamo avuto modo di provare all'E3 ci ha permesso di apprezzare alcune delle nuove armi e non vi nascondiamo che il missile nucleare ha subito attirato la nostra attenzione! Quando lo abbiamo selezionato, il puntatore si è trasformato in un piccolo fungo atomico, permettendoci di "vetrificare" alcune aree della mappa.

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Rare** ■ Data di uscita **fine 2007**

Viva Piñata

Gli amanti dei mondi meravigliosi, creativi e zeppi di personaggi buffi saranno entusiasti dell'arrivo su PC, in una data imprecisata ma entro la fine del 2007, di *Viva Piñata*, il bizzarro gioco simulativo creato da Rare e basato sull'omonima serie animata. Il gioiellino, che ha riempito di gioia i cuori dei possessori di Xbox 360 senza però raggiungere risultati di vendita strepitosi, permetterà di costruire un mondo coloratissimo secondo il gusto di ciascun giocatore, e di popolarlo con stranissime creature ispirate agli animali reali, ma con caratteristiche uniche. All'inizio, avrete solo poche razze, ma cresceranno costantemente di numero, e a voi toccherà non solo modificare l'ambiente per creare le condizioni ideali al loro sviluppo, ma anche gestire le lotte e le rivalità che scoppieranno tra animali ostili. Speriamo di saperne presto di più.

■ Nel vostro PC, si nasconde un giardino pieno di creature strane e meravigliose.

■ Casa **LucasArts** ■ Data di uscita **ottobre**

THRILLVILLE: OFF THE RAILS

Arriva su PC anche uno dei giochi strategici per console più bizzarri e venduti, soprattutto tra i più piccoli. *Thrillville*, erede di *Theme Park*, consentirà di gestire le attrazioni di un parco giochi, completando oltre 100 missioni e prendendo parte a oltre 30 minigiochi, dedicandosi soprattutto alla costruzione di montagne russe. Nel demo che abbiamo provato all'E3, è stato molto semplice costruire attrazioni, provarle e vedere che effetto avevano sul pubblico. Aspettiamo di valutare anche la modalità online.

■ Casa **Akella** ■ Sviluppatore **F3 Games** ■ Data di uscita **Inizio 2008**

Jagged Alliance 3

■ Potrete distruggere tutto quello che vedrete, basterà avere abbastanza granate!

Una delle ultime saghe di strategici a turni sta finalmente tornando sui nostri monitor! Creato utilizzando il motore di *Silent Storm*, che permette di giocare in tempo reale fino a quando non c'è un nemico nelle vicinanze (a quel punto, si passa a una gestione più particolareggiata a turni), *Jagged Alliance 3* ci impegnerà con una campagna lunga una dozzina di missioni, più uno splendido generatore casuale di battaglie. Una longevità – speriamo – senza fine.

■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Ensemble Studios** ■ Data di uscita **Fine 2007**

Age of Empires 3 The Asian Dynasties

Microsoft ha presentato questa interessante espansione per *Age of Empires III* in cui tutto ruota intorno al mondo dell'Estremo Oriente. Vengono introdotte tre nuove civiltà: Giappone, Cina e India, ognuna con le proprie caratteristiche e unità speciali, quali i Samurai o gli Elefanti da guerra. Una campagna particolarmente stuzzicante è quella in cui la Cina scopre l'America e la colonizza.

■ Casa **THQ** ■ Data di uscita **imminente**

MOTOGP '07

Nuove immagini per il classico gioco di moto di THQ, che ha preso nei nostri cuori il posto del mitico *Superbike*. Ci ha fatto piacere vedere tante foto di Valentino Rossi e degli altri italiani con le livree di quest'anno, a testimonianza del fatto che ci saranno tutti i piloti, le moto e i tracciati della versione 2007. Dopo aver provato il demo all'E3, non ci resta che aspettare la versione definitiva, pressoché imminente.

■ Casa **EA** ■ Data di uscita **24 agosto 2007**

MADDEN NFL 2008

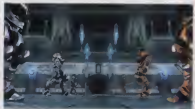
Con la nuova versione di *Madden NFL*, EA si orienta sempre più verso il realismo dell'azione di gioco. Non che gli episodi precedenti non fossero fedeli al vero football americano, ma è innegabile che le inquadrature e le animazioni introdotte dall'edizione *08* rendano la faccenda ancora più credibile e spettacolare. Eccezionale, in tale ambito, risulta la corsa dei running back, che cambiano continuamente andatura quando danzano tra la linea difensiva dell'avversario. Inoltre, i singoli atleti sembrano rispondere in maniera più immediata e precisa ai comandi impartiti, possibilmente mediante un controller in stile Xbox 360, con la sensazione di controllo assoluto sull'esecuzione degli schemi che vi lasciamo immaginare. Maggiore realismo equivale anche a maggiori rischi per l'incolumità dei ricevitori, i quali, soprattutto quando devono agguantare in salto un passaggio sulla media distanza, sono esposti alla foga dei difensori e corrono più spesso il rischio di causare un fumble (palla persa).

■ Casa **Frogster** ■ Sviluppatore **Kyloton** ■ Data di uscita **fine 2007**

Speedball

Solo i veri veterani dei videogiochi ricorderanno il mitico *Speedball 2*, gioia degli sport futuristici apparso su Amiga nel lontano 1990. Perché, però, le generazioni attuali dovrebbero essere attratte da questo classico? Le ragioni le spiega Mike Montgomery, storico produttore del gioco, e sono essenzialmente due: accessibilità immediata e online. "È il classico gioco che si può padroneggiare in pochi minuti, e grazie alle partite di 90 secondi per tempo bastano qualche birra e qualche amico per allestire una serata stratosferica, anche online". L'immediatezza è data dal fatto che il titolo è pensato, come l'originale, per essere giocato con un unico tasto azione, grazie al quale gestire sia i tiri/passaggi, sia i contrasti. Ma questa non è l'unica caratteristica che tornerà. Anche il campo, sebbene riprodotto in 3D, sarà identico a quello che i fan di vecchia data ricorderanno, sebbene se ne potranno scaricare altri inediti via Internet. Nuovi saranno, invece, i giocatori disponibili: non solo omaccioni rivestiti di piombo, ma anche donne, cyborg e razze aliene. Si vocifera anche di un servizio di compravendita online per i giocatori più "performanti".

■ Chi gioca da vent'anni, non potrà non ricordarsi dei Bitmap Bros.

■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sega Driving Studios** ■ Data di uscita **settembre USA**

Sega Rally Revo

Niente demo giocabile della versione PC per questo attesissimo ritorno, ma solo qualche nuova immagine che ci fa ingolosire ancora di più. Sono passati 12 anni dal primo episodio, e i 60 uomini del team di Sega Driving Studios sono al lavoro per proporre un titolo che unisca grafica da urlo, grande giocabilità e alto senso della competizione. Speriamo ci riescano!

■ Le corse nello sporco sono davvero di moda, di questi tempi.

■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Data di uscita **Autunno 2007**

FIFA 08

I numeri non fanno la differenza, ma ci pare comunque giusto lanciare in fascia i 15.000 calciatori reali disponibili in *FIFA 08*... Così, giusto per attirare la vostra attenzione. Ovviamente, non abbiamo potuto studiarli tutti nei dettagli all'E3 e ci siamo accontentati di apprezzare i campioni più blasonati. Tra un calcio e l'altro, abbiamo fatto due conti e realizzato che, rispetto alla precedente edizione di *FIFA*, le risorse umane hanno subito un incremento del 20%. L'esplosione demografica trova riscontro nei nuovi campionati proposti, che vanno ad aggiungersi all'immancabile Serie A, alla Primera Division spagnola e alla Premier League inglese,

per un totale di 30 e passa leghe professionistiche. Negli anni precedenti, gli sviluppatori hanno lavorato sodo sulle animazioni e sulla dinamica della palla, raggiungendo risultati egregi e trovando il tempo per elaborare la meccanica di tiro. Accade, così, che in *FIFA 08* il successo di una staffilata dipenda dalla forza impressa alla sfera, oltre che dal livello di abilità del "calciatore". L'elaborazione del momento d'impatto tra il piede e il pallone è alla base di una varietà esorbitante di traiettorie, che contemplano l'effetto, la resistenza dell'aria e la direzione della corsa.

■ Casa **EA** ■ Data di uscita **31 ottobre 2007**

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Dopo anni passati a scorrazzare per le strade di città, *Need for Speed* compie un'inversione in piena regola e, messa da parte la struttura a tutta libertà degli ultimi episodi, si concentra sulle gare in quanto tali. All'E3 abbiamo corso nel Deserto del Nevada... rimediando la figura dei principianti! Non sapevamo, infatti, che un bolide troppo danneggiato sarebbe stato automaticamente estromesso dalla contesa. Certo, se prima avessimo potuto leggere con attenzione l'esauriente scoop pubblicato a pagina 20 di questo numero, sarebbe stata tutta un'altra storia.

■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **Konami** ■ Data di uscita **fine 2007**

Pro Evolution Soccer 2008

Non abbiamo visto nulla all'E3 in merito all'attesissimo seguito del miglior gioco di calcio del mondo, ma contiamo i minuti che ci separano dall'autunno per poter mettere le mani su *Pro Evolution Soccer 2008*. Le immagini che sono state svelate finora lasciano presagire alcuni interessanti cambiamenti nella serie. Ci saranno delle interviste nel corso del Campionato Master, per esempio, realizzate da delle misteriose Web TV. Lavorando un po' di fantasia, possiamo azzardare che influiranno sul morale della squadra e riguarderanno incontri che potranno essere disputati online. Insomma, un Campionato Master via Internet con più giocatori coinvolti. Davvero niente male. Inoltre, stando alle recenti dichiarazioni del boss di *PES 08*, "seabass" Takatsuka, il gioco potrà vantare una nuova Intelligenza Artificiale retta dal sistema Teamvision, grazie al quale i giocatori in campo impareranno sia a contrastare le vostre azioni (gli avversari) sia ad accompagnarle (compagni). Infine, è di questi giorni l'annuncio che il testimonial europeo del gioco sarà l'ala del Manchester United, Cristiano Ronaldo, funambolo del dribbling. Nel gioco si dovrebbero poter eseguire tutti i suoi trucchetti.

■ Questo autunno, verrà rinnovato il derby tra *PES* e *FIFA*.

■ Casa **EA** ■ Data di uscita **Autunno 2007**

NHL 08

Migliorare per l'ennesima volta una serie ormai prossima alla perfezione non è impresa facile, ma EA pare esserci riuscita anche quest'anno. La nuova impronta data a *NHL 08* prevede una elaborazione del gesto del pattinaggio, in particolare la netta differenziazione tra le curve larghe e quelle più secche, utili a schivare gli avversari. Il controllo sulla velocità risulta, quindi, fondamentale e viene gestito mediante una risposta più precisa ai comandi analogici. Sul piano tattico, *NHL 08* si segnala per la possibilità di creare degli schemi mediante un'apposita interfaccia di controllo, salvarli e utilizzarli poi nelle partite ufficiali.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Interno
- **Data di uscita:** 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Quello di *Far Cry 2* è, in realtà, un team indipendente nato internamente a Ubisoft proprio in funzione dello sviluppo di un seguito tanto atteso. Il team riunisce in sé professionalità d'indubbio spessore ed esperienza videoludica, affiancando membri della squadra di sviluppo del *Far Cry* originale a sviluppatori degli episodi successivi per console, e "completandoli" con prestigiosi elementi che hanno fatto parte di altre importanti produzioni Ubisoft, quali la celebre serie *Splinter Cell*.

FAR CR

■ In *Far Cry 2* tornerà il deltaplano, proprio come nell'originale. Stavolta, però, gli scenari sorvolabili saranno molto più vari e vivi.

■ Il livello di dettaglio e la profondità visiva mostrateci in anteprima da *Far Cry 2* ci hanno positivamente impressionato.

Direttamente dal Canada, giunge inaspettato un secondo urlo lontano!

TUTTA orecchie come sempre, per provare a decifrare meglio ciò che quel lontano urlo voleva disperatamente dire, GMC si è catapultata in quel di Montreal, presso l'immenso quartier generale di Ubisoft, per la precisione.

Tra incursioni silenziose nelle stanze dove prende forma il nuovo Sam Fisher e apparizioni fugaci della bellezza "assassina" di Jade Raymond (la producer di *Assassin's Creed*, N.d.R.), noi, ligi al dovere, abbiamo seguito imperterriti il filo d'Arianna di quell'urlo lontano, divenuto sempre più vicino, fino a quando... Ecco, arrivati! L'urlo è ormai assordante: *F-A-R C-R-Y 2*!

Adesso capiamo il perché di tanto gridare. Dopo aver ammirato le meraviglie promesse da quel certo *Crysis*, sviluppato dal team tedesco di Crytek (gli autori del *Far Cry* originale), urlare è probabilmente l'unico modo per attirare l'attenzione sul seguito ufficiale del gioco che, qualche anno orsono, ha fatto innamorare milioni di giocatori PC con le sue isole da sogno immerse in un paradiso tropicale. O forse no. Gli sviluppatori interni di Ubisoft (che si autodefiniscono "indipendenti") sembrano infatti assolutamente sicuri del fatto (e del gioco) loro. E cominciano a decantarne le lodi, partendo dal principio, ovvero da due anni fa. Iniziava allora, infatti, la fase di pre-produzione di *Far Cry 2*, un sequel che, lo diciamo subito, come ambientazione si discosta non poco da quella lussureggiante del primo episodio. Gli atolli dalle spiagge bianche e il mare turchino sono stati sostituiti da uno scenario di gioco sicuramente meno

AFRICA NERA

Nei due lunghi anni di meticolosa pre-produzione cui è stato soggetto *Far Cry 2*, il team di sviluppo ha pensato bene di recarsi in Africa per rendersi conto di persona della suggestiva potenza degli elementi naturali che caratterizza ancora quel continente. Oltre alla raccolta d'immagini, filmati e campionamenti di origine puramente "naturale", però, gli sviluppatori hanno voluto studiare nel dettaglio anche le tracce più o meno visibili della presenza umana, compresi i caratteristici agglomerati di primitivi edifici di fango e rami, dall'aspetto assolutamente organico e asimmetrico – perfetti come scenario di scontri a fuoco particolarmente imprevedibili e scenografici – o il più recente stile coloniale che ha, appunto, colonizzato gran parte del territorio africano.

La realizzazione tecnica del fuoco è molto convincente, anche su larga scala.

Le esplosioni mettono già in evidenza una fisica molto più evoluta di quella del *Far Cry* originale.

bucolico e paradisiaco, ma più carismatico e multiforme come quello dell'Africa nera. Nera e tenebrosa, cupa e pericolosa come quella descritta da Joseph Conrad nel suo famoso romanzo "Cuore di Tenebra". Nera, come l'animo nero dell'uomo, armato e minaccioso proprio come l'ambiente selvaggio che lo circonda.

Uno scenario naturale che, nel gioco, prenderà corpo (e anima) esattamente come se fosse un personaggio vero e proprio. Un personaggio dalle tante personalità, aperto e solare nelle sue savane sconfinate spazzate dal vento, intricato e contorto nelle sue fitte giungle irte d'insidie, eclettico e popolato nei suoi insediamenti umani dall'irregolare conformazione stilistica e planimetrica. "Non parliamo più di cosa le tecnologia che abbiamo a disposizione può fare per noi, ma di cosa noi siamo in grado di fare con la tecnologia su cui ora possiamo contare", ammettono gli sviluppatori. Insomma, non è più l'hardware il collo di bottiglia nella realizzazione di un videogame, ma l'abilità e la fantasia di autori, artisti e programmatori. Una presa di coscienza e di responsabilità che non fa che accrescere le nostre aspettative per *Far Cry 2*, che finalmente ci viene mostrato in tutta la sua, per quanto ancora acerba, bellezza. Considerando che la fase di produzione vera e propria è appena agli inizi (l'uscita è prevista nel 2008 inoltrato), il primo impatto con l'ambiente di gioco non potrebbe essere più convincente. Ci troviamo in una radura: la savana si estende a perdita d'occhio, punteggiata

"L'Africa nera, come l'animo dell'uomo, armato e minaccioso proprio come l'ambiente selvaggio che lo circonda"

Le suggestive notti africane saranno lo sfondo ideale per emozionanti missioni stealth.

Notate la cura maniacale riposta nella realizzazione dell'ottica del mirino telescopico.

I mercenari organizzeranno numerosi posti di blocco nella savana.

VEGETAZIONE VERA

Una delle caratteristiche più impressionanti del primo *Far Cry* era rappresentata dalla sua lussureggiante vegetazione. Ora, traghettando da un'ambientazione esclusivamente tropicale a uno scenario di gioco dai confini più ampi e diversificati dal punto di vista paesaggistico come quello dell'Africa continentale, la sfida di una riproduzione ambientale fotorealistica passa necessariamente attraverso l'implementazione di una quantità spropositata di specie vegetali e floreali. Giungla, alberi, savana, arbusti, prateria, fili d'erba: tutta la vegetazione presente nel gioco è stata creata sfruttando un sistema di istruzioni chiamato "RealTree", che consente di modellare in modo casuale (ma comunque coerente con le leggi naturali) tutte le numerosissime specie vegetali di *Far Cry 2*, rendendole tra l'altro totalmente interattive rispetto alle azioni umane o ambientali più o meno violente nei loro confronti. Potremo assistere, quindi, a rami spezzati dai furiosi temporali equatoriali piuttosto che da violente sparatorie con i mercenari, così come all'appiattimento temporaneo dei flessibili steli d'erba bruciata dal sole dovuto a poderose folate di vento o a quello permanente causato dal passaggio dei veicoli motorizzati.

qua e là da rade macchie di alberi scossi dal vento. Notiamo subito il realistico effetto che le folate hanno sulla vegetazione alta e bassa, costretta a chinarsi con ossequio e risollevarsi fieramente in una danza ritmica al cospetto della dalla forza degli elementi. L'Africa è così, ti piega al suo volere, incantandoti con il suo fascino selvaggio. Il tempo di gioco accelera spasmodicamente, permettendoci di vivere come in un sogno iperrealista – rigorosamente in prima persona – un ciclo completo giorno-notte, alba-tramonto, temporale-solleone. Il battito animale accelerato artificialmente della natura africana spaventa e affascina allo stesso tempo: una tempesta di dimensioni globali (ovvero non limitata a un'area locale della mappa) monta e si scatena in una pioggia letteralmente torrenziale, prima che i vari strati di nuvole volumetriche del cielo procedurale lascino spazio a un caldo tramonto da cartolina. La visione toglie il respiro, tanto che ogni cosa sembra organizzata ad arte per impressionare gli astanti, mentre in realtà il tutto è generato in modo assolutamente casuale e verosimile.

Ma è questo il bello dell'Africa, anche di quella simulata in *Far Cry 2*: la capacità di sorprendere in qualsiasi momento, e in qualsiasi luogo. E allora esploriamoli un po', questi luoghi, guidati con mano ferma (e motore di gioco in movimento) dai prodi sviluppatori, novelli dr. Livingstone in un mondo di gioco che conoscono come le loro tasche. Infatti, ecco che, data una veloce occhiata alla mappa, sempre e comunque

REQUISITI CRITICI

Pur non vantando, almeno per ora, l'impatto grafico del "cugino" di secondo grado *Crysis*, anche *Far Cry 2* rappresenterà, per molti, l'occasione giusta per procedere a un bel aggiornamento del proprio personal computer. Nonostante gli sviluppatori garantiscano anche il supporto base dei sistemi monoprocessore e delle care vecchie librerie grafiche DirectX 9.0, per godersi davvero il gioco di Ubisoft sarà necessario dotarsi di una piattaforma hardware provvista di più processori (Dual o, meglio, Quad Core) e del nuovo sistema operativo Windows Vista. Lavorando in parallelo, i processori multipli garantiranno una più efficiente gestione della grafica, dell'illuminazione, della fisica e dell'Intelligenza Artificiale di nuova generazione implementate in *Far Cry 2*.

L'uso dell'effetto blur è forse fin troppo marcato nel gioco, sia quando si tratta di esplosioni, sia quando il protagonista si mette a correre, a piedi o a bordo di un veicolo.

La giungla africana, e i nemici che la presidiano, daranno modo d'utilizzare anche un lungo e affilatissimo machete.

La particolare cura riposta nei modelli della vegetazione consentirà di farsi strada realisticamente tra le fronde a colpi di machete.

consultabile in prima persona, ci dirigiamo a passo svelto e blur radiale verso una jeep opportunamente parcheggiata lì vicino. Sembra proprio una jeep da safari, mancano solo gli animali... E invece no: ecco che, in lontananza, s'intravede far capolino dall'erba alta la sagoma sottile e aggraziata di una gazzella intenta a brucare.

Per dimostrare la potenza e la precisione di fuoco di cui può godere il protagonista, selezionabile tra una decina di alternative all'inizio del gioco, il mitra viene rivolto verso i rami degli alberi, che si spezzano in modo assolutamente preciso nel punto esatto in cui vengono colpiti dalle sue raffiche. In *Far Cry 2* è l'uomo l'unico animale feroce della savana, ma ci piacerebbe comunque vedere un combattimento in cui i proiettili vanno, e vengono. Ed eccoci accontentati. Un accampamento di mercenari si profila all'orizzonte, e subito ci accoglie con rose (di pallini) di benvenuto. Inutile dire che noi – anzi, il protagonista di gioco, ma l'immedesimazione è immediata in un ambiente tanto ostile e coinvolgente – non ci facciamo pregare e rispondiamo alla calda accoglienza con una salva di confetti esplosivi che intercettano il comitato di ricevimento, facendolo saltare in aria in modo davvero credibile. A questo stadio di sviluppo, è difficile valutare la qualità dell'Intelligenza Artificiale dei nemici, i quali paiono contare ancora sul numero, piuttosto che sulla propria arguzia. Ci è stato assicurato, però, che gli avversari saranno in grado di sfruttare la morfologia dello scenario a loro vantaggio e di organizzare manovre di gruppo.

La fisica del gioco, pur appoggiandosi pesantemente sui collaudati algoritmi dell'Havok, è stata affinata internamente, e si vede. Emblematico, in questo senso, è il breve quanto suggestivo volo planato in

"L'intrinseca vastità dello scenario africano incoraggerà l'uso dei vari mezzi di trasporto"

DOLORE SEMPRE VIVO

Tenendo fede al suo titolo, *Far Cry 2* saprà [illegible] gridare di dolore in molti modi diversi, pare addirittura una cinquantina abbondante. Un colpo subito, una rovinosa caduta, un'esplosione troppo vicina: ci sono tantissimi modi per farsi male nel gioco Ubisoft, ma tutti i danni ricevuti sono più o meno curabili attraverso particolarissime "auto-medicazioni" rigorosamente in prima persona. Tra le molte cui abbiamo assistito ricordiamo con particolare raccapriccio il macabro raddrizzamento di un braccio malamente slogato, la sanguinolenta rimozione di un chiodo conficcato nel palmo della mano e la dolorosissima estrazione di un dente penzolante senza alcuna anestesia preliminare. L'attivazione di queste sequenze non sembra contemplare l'implementazione di una qualsivoglia localizzazione dei danni, ma ci è parsa invece assolutamente casuale. Certo, sarebbe meglio evitare di riproporre suddetta animazione "odontoiatrica" più di 32 volte...

SAFARI AFRICANO

L'arsenale a disposizione del giocatore può essere scatenato non solo contro i "soliti" bersagli cui siamo abituati negli sparatutto in prima persona – agguerriti nemici che ci vogliono inequivocabilmente fare la pelle – ma anche contro la fauna locale, neppure si trattasse di un vero e proprio safari. Nella versione in corso d'opera che abbiamo avuto modo di visionare negli studi Ubisoft, occorre dirlo per dovere di cronaca anche a costo di urtare la suscettibilità dei lettori più sensibili, l'obiettivo della caccia grossa erano inermi gazzelle dal lungo e aggraziato collo, ma dalla vita decisamente breve. L'arma d'elezione per stroncare la vita dei poveri animali era il fucile di precisione.

Anche per la guida dei veicoli si privilegerà la visuale in soggettiva.

Il fucile di precisione potrà essere usato anche contro la povera fauna locale.

deltaplano (sì, è tornato!), che ci permette di apprezzare realistiche virate nei tersi cieli africani, sostenuti da poderose correnti ascensionali presso le alture dalle quali abbiamo coraggiosamente spiccato il gran balzo.

In volo, ci accorgiamo ancora una volta della nostra insignificante dimensione umana, di fronte a orizzonti che si stendono a perdita d'occhio, privi, se non a chilometri di distanza, della tipica foschia volumetrica che nasconde i dettagli poligonali più lontani. E tocchiamo con mano (saldamente aggrappata al trapezio del suddetto delta) l'assenza totale di livelli "chiusi" a frammentare l'imponenza di tale immenso scenario naturale (50 chilometri quadrati), grazie a caricamenti continui completamente invisibili al giocatore.

L'assenza di confini non è solo apparente, ma reale, anche se ci pensano i famosi deserti africani a scoraggiare il giocatore dall'intraprendere avventate esplorazioni senza ritorno. Sterminate distese di sabbia che vengono compensate, almeno in parte, dalla presenza di un ampio lago di acqua azzurra, un richiamo più che evidente all'indimenticabile acqua chiara del *Far Cry* originale. A differenza di quest'ultimo, l'intrinseca vastità dello scenario africano incoraggerà l'uso dei vari mezzi di trasporto implementati nel gioco, una quindicina di tipi in tutto, anche e soprattutto nelle attese e previste modalità multigiocatore.

Del multiplayer, purtroppo, non si sa ancora molto; solo che sarà ampiamente supportato il gioco competitivo anche

> "Sarà supportato il gioco competitivo anche all'interno di mappe realizzate dagli appassionati grazie all'editor incluso"

MAPPE RIPIEGABILI

Per non compromettere il coinvolgimento del giocatore spezzando l'azione attraverso le tradizionali schermate statiche dedicate alla visualizzazione della mappa dell'area da esplorare, *Far Cry 2* implementerà una cartina geografica in tutto e per tutto simile a quelle reali, consultabile semplicemente tenendola in mano in tempo reale nel bel mezzo della savana. Una soluzione realistica quanto efficiente, che consente di dare un'occhiata ai cinquanta chilometri quadrati abbondanti di territorio esplorabile "sfogliando" la mappa senza perdere d'occhio i dintorni, potenzialmente sempre in grado di ospitare infidi nemici in agguato.

L'arsenale a disposizione del giocatore vanterà un'ottima varietà nelle tipologie, nella frequenza e nel volume di fuoco delle singole armi.

Strano che un continente come quello africano, così spettacolare nella sua natura selvaggia e nei suoi panorami incontaminati, sia stato sfruttato finora relativamente poco nei videogiochi.

all'interno di mappe realizzate dagli appassionati grazie al map editor incluso. Immaginiamo già quanto avvincente potrà dimostrarsi un deathmatch giocato in mezzo alla giungla, machete alla mano; oppure un cattura la bandiera disputato tra un coacervo di capanne abbarbicato alle pendici di un'altura rocciosa. Saranno quattro le armi trasportabili contemporaneamente, suddivise nelle classi ormai tradizionali negli sparatutto in prima persona. E far male all'avversario regalerà ancora più soddisfazioni, visto che sono state previste una cinquantina di animazioni "curative" per rimettere in sesto la propria salute, sulle quali ci dilunghiamo nell'apposito riquadro d'approfondimento "Dolore Sempre Vivo", presente in queste pagine.

Sempre meglio vivi e doloranti che morti, comunque. Quando lo schermo s'arrossa per i troppi colpi subiti, cercare copertura dal fuoco nemico è l'unico toccasana possibile, letteralmente. Un sistema di danno che va ormai per la maggiore in tutti gli FPS di nuova generazione, forse poco realistico, ma assolutamente immediato ed efficace nel regalare (dolorose) emozioni.

Insomma, nonostante parecchi aspetti, primo tra tutti la trama portante del gioco single player, siano ancora tutti da scoprire nel cuore continentale dell'Africa di *Far Cry 2*, il gioco di Ubisoft non avrà certo più bisogno di urlare (da lontano) per farsi vedere e apprezzare, ora che si è fatto sentire (da vicino) in Italia attraverso la cassa di risonanza di GMC. GIOCHI COMPUTER

L'URLO PRIMORDIALE

Pubblicato da Ubisoft nel 2004, il primo *Far Cry* è ancora oggi uno degli sparatutto di riferimento disponibili per PC. Gran parte del suo fascino senza tempo deriva sicuramente dall'ambientazione di gioco, una delle più suggestive e spettacolari dell'intera storia videoludica: un arcipelago di isole e atolli tropicali dalla vegetazione lussureggiante, le spiagge bianchissime e un mare blu dipinto di blu. Uno scenario che fa letteralmente a pugni (e fucilate!) con il violento gameplay da sparatutto in prima persona che caratterizza il gioco, supportato da un motore grafico, il Cry Engine, capace di riprodurre tali bucolici panorami al limite del fotorealismo (almeno per i limiti grafici dell'epoca). Un capolavoro tanto grande da essere capace di partorire due eredi morali contemporanei entrambi in grado, nei prossimi mesi, di calamitare le spasmodiche attenzioni di pubblico e critica: *Crysis*, l'attesissima nuova creatura di Crytek, lo sviluppatore tedesco (passato sotto egida EA) dell'originale *Far Cry*; e il seguito ufficiale di quest'ultimo, *Far Cry 2* appunto, sviluppato internamente a Ubisoft. Quale urlo moderno riecheggerà al meglio la potenza evocativa di quello primordiale? Nell'attesa di scoprirlo, non perdete il prossimo numero di GMC in versione Budget, con allegato il gioco completo *Far Cry*!

ALONE
IN THE
DARK

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** "Survival Action", secondo la definizione degli sviluppatori
- **Casa:** Atari
- **Sviluppatore:** Eden Games
- **Sito Internet:** www.eden-games.com
- **Data di uscita:** Fine 2007
- **Storia degli sviluppatori:** Si tratta di un team di sviluppo francese fondato da Stéphane Baudet, Frédéric Jay e David Nadal (ovvero, il director di *Alone in the Dark*) e responsabile di titoli come *V-Rally*, *Kia: Dark Lineage* e il recente *Test Drive Unlimited*.

Se Central Park vi ha sempre evocato prati verdi, bambini che giocano a palla e famigliole che si dilettano con un picnic, Alone in the Dark vi farà cambiare idea. Eden Games rispolvera la figura del vecchio Edward Carnby e prova a regalarci un'avventura da vivere con il fiato sospeso, il cuore in gola e l'adrenalina a mille! - di Davide Massara

CHI è Edward Carnby? Se, come noi, cominciate ad avere qualche annetto sulle spalle e la vostra esperienza con i videogiochi ha avuto inizio quando i nomi dei processori contenevano ancora il suffisso "86", probabilmente questo nome non vi suonerà nuovo.

Se, invece, siete troppo giovani per ricordare, dovete sapere che Edward Carnby era il protagonista di un gioco per PC del 1992, che ha avuto il merito d'inaugurare un nuovo filone videoludico, quello dei cosiddetti survival horror, di cui *Resident Evil* di Shinji Mikami è l'esponente di maggior spicco. Stiamo parlando di *Alone in The Dark* (di cui ripercorriamo la storia nei riquadri che trovate a corredo di queste pagine), un action adventure dai toni lugubri, oscuri e malsani, ambientato nel 1926 e ispirato ai racconti di uno dei più grandi scrittori dell'orrore, H.P. Lovecraft.

Dopo il primo, memorabile, episodio, la serie si è un po' persa per strada, fino a deragliare definitivamente verso derive più action (e meno "puzzle") con *The New Nightmare*, pubblicato nel 2001.

Nonostante la carica innovatrice, tuttavia, quest'ultimo non si rivelò un capolavoro, e la serie di *Alone in The Dark* finì per cadere nel dimenticatoio, abbandonata al suo destino. Oggi, a distanza di sette anni dalla pubblicazione del quarto capitolo, Eden Games ha deciso di raccogliere l'eredità della saga, nel tentativo di conferirle nuovo fulgore.

Siamo volati a Lione per scoprire cosa bolle nel pentolone di Atari e per sciogliere il mistero che avvolge questo nuovo, intrigante, esperimento.

IL RITRATTO DI DORIAN GRAY

Nel corso della nostra visita agli studi di Eden, veniamo accompagnati dalla producer del gioco (che risponde all'esotico nome di Noir Polloni) e scopriamo che il protagonista del nuovo *Alone in the Dark* è un ragazzo sulla trentina che risponde al nome di Edward Carnby. Un momento: ma se quest'ultimo era un ardimentoso investigatore nel 1925, come è possibile che in questa nuova avventura, ambientata ai giorni nostri, Carnby non sia invecchiato per nulla? Si tratta, dunque, di un semplice "cameo"?

La risposta della producer è un categorico "no": il protagonista del gioco è proprio "quel" Edward Carnby, in carne e ossa. Sulle ragioni del suo straordinario stato di conservazione, gli sviluppatori chiamano in causa fenomeni ultraterreni, strane entità sovrannaturali, percezioni ultrasensoriali e fenomeni di vita dopo la morte, salvo poi glissare con un laconico "non possiamo aggiungere altro". Il mistero si infittisce.

Se Carnby è la stessa persona che, con un aspetto più squadrato e spigoloso, avevamo imparato ad apprezzare quindici anni fa, lo scenario che lo circonda è profondamente cambiato. Villa Derceto, infestata da creature prelevate di peso dall'immaginario di Lovecraft (in particolare, dal mito di Cthulhu), ha infatti lasciato spazio a una New

ALONE IN THE DARK

Il primo episodio di *Alone in The Dark*, sviluppato da Infogrames (l'attuale Atari) nel 1992, è, forse, ancora oggi, quello più amato dagli appassionati della serie. Sarà probabilmente perché, per quei tempi, *Alone in The Dark* era un gioco assolutamente "pionieristico", [illegible]to da un motore grafico che mostrava dei modelli interamente poligonali, e da un motore fisico, una I.A. degli avversari e un'interfaccia assolutamente strepitosi. O, forse, sarà per i continui rimandi all'immaginario di H.P. Lovecraft – e nella fattispecie al mito di Cthulhu, che viene più volte citato all'interno del gioco (per esempio, con due volumi intitolati, rispettivamente, Necronomicon e De Vermis Misteriis) – capaci di dar vita a un'atmosfera spettrale e disturbante, e per la presenza di una casa posseduta da entità sovrannaturali (che, in questo caso, risponde al sinistro nome di "Derceto"), che diventerà poi un cliché del genere di riferimento, ovvero il survival horror. A questo proposito, però, bisognerebbe sottolineare come *Sweet Home* per SNES, del 1989, e *Project Firestarter* per Commodore 64, del 1987, avessero già in parte tracciato i confini di questo filone qualche anno prima di *Alone in the Dark*.

BRUCIA GOTHAM, BRUCIA!

Abbiamo domandato alla producer di *Alone in the Dark* quale sia l'aspetto del gioco di cui è più soddisfatta, e la risposta è stata, non senza una punta di orgoglio, "l'implementazione del fuoco". Nella dimostrazione cui abbiamo assistito (e di cui vi riportiamo una sequenza nella striscia qui a fianco), il fuoco appariva assolutamente realistico e credibile, e la scintilla iniziale ha generato una reazione a catena, in perfetto stile *Incredible Machine*, del tutto sorprendente.
Il fuoco appiccato al tavolo, infatti, si è propagato su una scia di benzina preventivamente tracciata da un membro dello staff, finendo per incendiare una sedia abbandonata dalla parte opposta della stanza. In men che non si dica, l'ambiente avvampava nelle fiamme!
Il director di *Alone in The Dark*, David Nadal, si è subito affrettato a precisare che, se utilizzato a dovere, il fuoco può rivelarsi la miglior arma del gioco!

■ Incendiare un tavolo di legno si rivela un'operazione fin troppo semplice se si dispone di uno spray contenente alcool e di un accendino: una bella spruzzata sulla fiamma libera e il gioco è fatto.

■ Sembra che gli sviluppatori vogliano liberarsi dell'etichetta survival horror, a favore di una definizione coniata da loro stessi, ovvero "survival action".

York apparentemente sotto assedio. Sullo sfondo, si intravede un gigantesco incendio che divampa tra i palazzi, e delle esplosioni a catena si rincorrono minacciose, proiettando nell'aria rottami e sbuffi di fumo denso e nero. Dopo essersi risvegliato da un lungo sonno, Carnby si trova imprigionato in un grattacielo che sta per crollare sulle sue fondamenta. Una volta raggiunto un cornicione, il detective si aggrappa a una corda sospesa e comincia a dondolare davanti alla facciata dell'edificio, mentre blocchi di cemento armato piovono dall'alto, mettendo costantemente a repentaglio la sua vita.

A questo punto, interviene Noir Polloni e non manca di farci notare alcuni dettagli interessanti. Il movimento della corda, per esempio, appare del tutto realistico e sembra reagire in tempo reale alle sollecitazioni del giocatore. Spostando la telecamera, invece, si nota come i detriti che cadono dalla sommità della costruzione vadano a schiantarsi contro le auto che sostano in strada, diversi metri più in basso, facendole saltare in aria e rimbalzare una contro l'altra, in un delirio di lamiere che fa tanto "Independence Day". Trovato un appiglio stabile, Carnby riesce a issarsi nuovamente all'interno del grattacielo, che appare ormai semidistrutto e fatiscente, e comincia a vagare per le stanze, piombate improvvisamente nell'oscurità più totale.

Ancora una volta, la producer del gioco richiama la nostra attenzione, evidenziando come, per uscire da questa scomoda situazione, il protagonista dovrà fare affidamento sull'ambiente circostante. Nella fattispecie, una lampada abat-jour abbandonata su un tavolo potrà tornare utile per rischiarare il cammino di Carnby, ma i movimenti di quest'ultimo saranno limitati dalla lunghezza del cavo, che ovviamente è fissato alla presa di corrente. "Realismo estremo" e "interazione totale": sono questi i due concetti che gli sviluppatori sembrano volerci sussurrare in un orecchio.

STILE CINEMATICO

La scena del grattacielo si chiude con il detective Carnby che, in un picco di tensione, rimane abbarbicato a un lembo del grattacielo ormai in procinto di franare al suolo. Si tratta di una scelta ben precisa, come ci spiegano gli sviluppatori, tesa a generare suspense nel giocatore, come accadrebbe nella puntata di un telefilm o di una serie TV.
La progressione di gioco sarà infatti cadenzata da una serie di capitoli della durata di una trent[illegible] di

> "Realismo estremo e interazione totale: sono questi i due concetti che gli sviluppatori sembrano volerci sussurrare in un orecchio"

Come potete notare, le fiamme non seguono un percorso "scriptato", ma si propagano in maniera "casuale", proprio come accadrebbe nella realtà. Il che significa che il fuoco può anche rivelarsi un'arma a doppio taglio, in questo gioco.

Il tavolo, una volta bruciato completamente, va in pezzi e crolla al suolo. Ancora qualche istante e l'incendio sarà estinto. Sempre ammesso che non abbiate avuto la brillante idea di cospargere il pavimento di benzina!

La struttura di gioco appare piuttosto "aperta", visto che in qualsiasi momento potrete decidere di abbandonare la trama principale per dedicarvi a un po' di sana libera esplorazione.

minuti ciascuno, che si chiuderanno in maniera perentoria, con il preciso intento di lasciarci con il fiato sospeso. A differenza di quanto si credeva inizialmente, comunque, queste puntate non verranno vendute singolarmente, ma saranno tutte parte integrante del pacchetto iniziale.

La seconda tranche della presentazione inquadra uno scenario completamente differente. Siamo, presumibilmente, all'interno di un parco e Camby sta gironzolando attorno a una serie di auto incustodite. Avvicinandosi alla portiera di una di queste e premendo un tasto, ci si può agevolmente accomodare all'interno dell'abitacolo. L'instancabile producer commenta le immagini ponendo l'attenzione sul campionario di manovre che si possono compiere in questo frangente: è consentito accendere la radio, controllare il contenuto del vano portaoggetti, abbassare le sicure o spostarsi da un sedile all'altro. Quest'ultima manovra, apparentemente inutile, si rivela invece essenziale durante le sparatorie che avverranno a bordo dell'auto, per un duplice motivo: da un lato assicura una posizione privilegiata per sparare, e dall'altro permette di evitare agevolmente i proiettili nemici.

Ma come è possibile mettere in moto il mezzo, se nel cruscotto non sono inserite le chiavi? Semplice, scassinando la plancia del volante e collegando i fili, come abbiamo visto fare centinaia di volte nei film polizieschi. Le sezioni di guida vere e proprie, per il momento, appaiono ancora un tantino traballanti, soprattutto per via di un frame rate non propriamente ottimale, ma gli sviluppatori hanno a disposizione ancora molto tempo per limare queste imperfezioni.

OMBRE SU CENTRAL PARK

Durante la nostra "incursione" a Lione, ci è stata concessa l'opportunità di compiere una visita guidata negli studi di Eden. La prima tappa è stata dal sound designer, ovvero la figura che si occupa di creare gli effetti sonori e di inserirli nei contesti di gioco in maniera credibile ed efficace. A questo proposito, ci è stata mostrata una specie di mappa tridimensionale degli ambienti, sulla quale erano state evidenziate delle aree di diverso colore, legate tra loro da una sorta di "diagramma di flusso". Ognuna di queste corrisponde a una particolare melodia, che verrà eseguita solo ed esclusivamente al verificarsi di

ALONE IN THE DARK 2

Il seguito di *Alone in the Dark*, pubblicato nel 1994 per PC e poi convertito per 3DO, Saturn e PlayStation (negli ultimi due casi con un titolo alternativo, ovvero *Alone in the Dark: Jack is Back*, oppure *Alone in the Dark: One Eyed Jack's Revenge* negli Stati Uniti), appare decisamente meno ispirato del suo predecessore. La maggior parte dei nemici, questa volta, è perlopiù rappresentata da pirati o gangster, e i riferimenti ai lavori di Lovecraft sembrano stati abbandonati quasi del tutto. Anche la sensazione di minaccia imminente esercitata da Derceto pare perduta, e Hell's Kitchen (così si chiama l'abitazione che il prode Camby si trova costretto, questa volta, a espugnare) non fa più così tanta paura. Anche la meccanica di gioco è stata ritoccata e in parte stravolta: se, nel primo episodio, la maggior parte dell'avventura veniva trascorsa nell'esplorazione della casa e nella risoluzione degli enigmi, in *Alone in the Dark 2* sono le sparatorie a farla da padrone. Un altro aspetto non propriamente positivo riguarda la progressione di gioco: laddove, in *Alone in the Dark*, la villa stregata si dimostrava quasi interamente esplorabile fin dalle prime battute di gioco, nel seguito il giocatore viene sospinto un tantino "sui binari", in un crescendo di eventi del tutto lineare. Una curiosità: questo episodio della serie è particolarmente importante dal punto di vista "storico", perché introduce la possibilità di utilizzare, alternativamente, due personaggi (Edward e Grace), intuizione che verrà ripresa, qualche anno più tardi, da Shinji Mikami per il suo celebre *Resident Evil*.

ALONE IN THE DARK 3

Il terzo capitolo della serie, sempre sviluppato da Infogrames nel 1996, rappresenta una sorta di ritorno alle origini, visto e considerato che le sparatorie sono notevolmente diminuite e che la risoluzione dei rompicapi torna a dominare. L'ambientazione, questa volta, è vagamente "western" e vede una città fantasma, Slaughter Gulch, presa d'assedio da un'orda di "cowboy zombi" fermamente intenzionati a fare la pelle a Camby (che, per l'occasione, è stato ribattezzato "detective del paranormale"). Sebbene le dimensioni della città appaiano alquanto estese, le azioni del giocatore finiscono comunque per essere imbrigliate da una serie di nemici invincibili appostati in punti strategici, e che non permettono a Carnby di spingersi troppo in là con la perlustrazione. La giocabilità, comunque, si dimostra sufficientemente varia, e comprende addirittura una sezione che vede Carnby in preda a un incantesimo, impegnato a cavarsela nei panni di... un leone marino!

CHIAMATEMI MACGYVER!

Uno degli aspetti di *Alone in The Dark* che più ci ha sorpreso riguarda la possibilità di combinare tra loro vari oggetti, per giungere alle soluzioni più disparate. Volete un esempio? Poniamo di avere, nel nostro inventario, una bottiglia di plastica, contenente del liquido infiammabile (alcool, per esempio), un coltello e del nastro adesivo. Ora, se applichiamo il nastro adesivo sul bordo della bottiglietta e poi lanciamo quest'ultima in direzione di un muro, la vedremo appiccicarsi alla parete per restarci. Se prima di lanciarla, però, proviamo a forarla con il nostro coltello d'ordinanza, allora la bottiglietta, una volta attaccata al muro, comincerebbe a perdere del liquido. Ora poniamo che sulla stessa parete, appena più in basso, si trovi una lampada a olio appoggiata su un tavolo. Cosa accadrebbe? Semplice, che avremmo appiccato un incendio bello e buono! Qualche altro esempio? Un tavolo può essere ribaltato e utilizzato come scudo di fortuna, una bomboletta di spray può accecare per qualche istante un avversario, e con una bottiglia di whisky e un po' di proiettili si può costruire una rudimentale bomba. Se, poi, considerate che ogni oggetto, se agitato con forza, può trasformarsi in un'arma e che, secondo le parole dello stesso director David Nadal, ci saranno porte chiuse ma neanche l'ombra di una chiave, avrete la giusta dimensione dell'ambizioso progetto portato avanti da Eden Games.

■ **Per quanto Edward Carnby sia, di fatto, lo stesso detective del primo episodio, il suo aspetto ricorda maggiormente quello del protagonista di *The New Nightmare*, ma con un pizzico di personalità in più.**

eventi specifici. In altre parole, se attraverserete un passaggio particolare, se un mostro vi scorgerà o se, per esempio, localizzerete un oggetto importante, partirà un accompagnamento sonoro prestabilito, che enfatizzerà quanto accadrà sullo schermo. Abbiamo anche avuto modo di ascoltare alcune delle tracce musicali che andranno a comporre la colonna sonora del gioco, e ci siamo sorpresi nel constatare che quasi tutte prevedevano un coro al loro interno. La riposta dell'attentissima Noir Polloni è stata perentoria: "Non sarebbe stato sufficiente creare un tappeto sonoro disturbante, volevamo che i brani mostrassero un tratto distintivo, un minimo comune denominatore che facesse pensare immediatamente: questo è *Alone in the Dark*!".

La seconda tappa, invece, si è svolta negli uffici dei grafici, che ci hanno mostrato alcuni modelli poligonali dei personaggi e delle abominevoli creature che ritroveremo nel gioco. In questo caso, siamo rimasti colpiti dallo spettro di animazioni del volto, che sembrano in grado di conferire un look particolarmente realistico ai personaggi non giocanti. Ci è stato mostrato anche un saggio del motore di gioco, con Carnby impegnato a scorrazzare all'interno di Central Park, in un tripudio di luci dinamiche, ombre in tempo reale e shader per le superfici sottoposte alla pioggia del tutto impressionanti. Ma perché proprio Central Park?

SURVIVAL ACTION

L'ultima sessione della nostra visita in quel di Lione è stata forse la più interessante, perché ha svelato alcuni dettagli significativi su quella che sarà la meccanica di gioco vera e propria.
Come avrete capito, buona parte dell'avventura si svolge all'interno di Central Park. Ma da dove nasce l'idea? David Nadal, il director di *Alone in The Dark*, ci spiega le ragioni di questa scelta: innanzitutto Central Park è un luogo molto popolare e, pertanto, immediatamente riconoscibile. In secondo luogo, si tratta di una zona di confine, sprofondata tra il traffico caotico di New York e la totale quiete che regna sopra i lussureggianti boschi del parco, una gigantesca cornice che si presta perfettamente per dar vita alle situazioni più disparate. Se, poi, considerate che, durante le ore notturne, Central Park appare sospeso tra sinistre luci spettrali e l'oscurità più impenetrabile, vi renderete conto di quanto questo luogo ameno si presti perfettamente per

"Se il protagonista sarà gravemente ferito, un rivolo di sangue comincerà ad accompagnare i suoi passi, avvertendo il giocatore che è in corso una forte emorragia"

La visuale di gioco è in terza persona, ma in qualsiasi istante potrete entrare in prima persona, opzione che si rivela utile in varie circostanze (soprattutto durante le sparatorie).

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

The New Nightmare rappresenta un decisivo punto di svolta per la serie. Innanzitutto, lo sviluppo del gioco passa dalle mani di Infogrames a quelle di Darkworks e di Spiral House, che optano per un ritorno in grande stile alle atmosfere horror del primo capitolo. In questo caso, però, la fonte d'ispirazione non è più Lovecraft, ma sembrerebbe piuttosto Giger, l'artista svizzero che ha concepito il personaggio di Alien. I nemici, infatti, appaiono più somiglianti agli alieni della pellicola di Ridley Scott, che non alle sinistre creature partorite dalla fervida immaginazione dello scrittore statunitense. Il protagonista del gioco si chiama sempre Edward Camby, ma non sembra avere nulla a che fare con l'investigatore dell'occulto dei primi episodi: il primo appare come un giovanotto aitante e muscoloso, mentre il secondo era decisamente più somigliante a un gentiluomo britannico del diciannovesimo secolo (in stile Sherlock Holmes, per intenderci). Un'altra introduzione apportata da questo quarto capitolo riguarda la presenza della torcia, sfruttata per creare tensione in maniera del tutto originale: dal momento che gran parte delle ambientazioni versavano nell'oscurità più nera, illuminare una nuova porzione di schermo significava spesso avere delle brutte sorprese.

IL PARCO DELLE MERAVIGLIE

Una delle ragioni che hanno spinto gli sviluppatori a scegliere Central Park come ambientazione di *Alone in The Dark* riguarda l'immensa popolarità di cui gode questo gigantesco parco americano. Del resto, nel corso degli anni, il "polmone verde di Manhattan" ha ospitato eventi di ogni genere: Diana Ross, Simon & Garfunkel e la Dave Matthew's Band vi hanno tenuto dei concerti (e anche i Beatles, come prima tappa del loro viaggio negli Stati Uniti, lo hanno visitato) e la Maratona di New York, per esempio, termina proprio di fronte al Tavern on the Green, un hotel situato all'interno del parco. Un parco che, con 25 milioni di visitatori l'anno, è una delle mete preferite dai turisti di tutto il mondo (ancora più popolare del Grand Canyon, per intenderci). Ma Central Park non spicca solo per il suo aspetto fiabesco e per le valenze "ricreative" che ha assunto nel tempo. Dopo il tramonto, infatti, cambia completamente faccia, trasformandosi in un covo di delinquenza che, soprattutto in passato, assumeva spesso proporzioni allarmanti. È emblatico il caso di Trisha Meili, una giovane donna di 28 anni che, nell'aprile del 1989, durante una sessione serale di jogging al parco, fu assalita da un branco di delinquenti che abusarono di lei, per poi picchiarla violentemente, lasciandola infine a terra priva di sensi e a un passo dalla morte. In effetti, a ben pensarci, di notte Central Park non deve essere un posto troppo rassicurante.

un'avventura dai toni spiccatamente horror (pare, addirittura, che un membro del team di sviluppo, attraversando il parco nel cuore della notte, abbia conosciuto il vero significato del termine "paura"...).

Abbandonati per un istante gli scenari suggestivi e le affascinanti leggende metropolitane, Nadal e compagni rompono gli indugi e passano alla prova su strada. Controller alla mano, ci addentriamo in un ambiente costruito "ad hoc" per mostrare alcuni elementi di gioco significativi. Siamo all'interno di un sotterraneo e intorno a noi possiamo scorgere un tavolo, sul quale sono riposti oggetti di vario tipo, un corso d'acqua e una porta di metallo piantata pretestuosamente in mezzo alla stanza. Ci viene mostrato l'inventario di Camby. Quest'ultimo, non è relegato in qualche sorta di menu a scomparsa, ma viene rappresentato in maniera "alternativa" direttamente sul modello poligonale del personaggio. In altre parole, è sufficiente premere un tasto perché Camby spalanchi la giacca mostrando il contenuto delle sue tasche. Questa scelta ha un duplice scopo: da un lato, serve per limitare gli oggetti trasportabili dal protagonista, così che il giocatore si trovi costretto a cavarsela con i pochi amesi che ha a disposizione (come, del resto, accadrebbe nella realtà); dall'altro, questa decisione stilistica ha il compito di conferire un tono ulteriormente "cinematografico" all'azione, eliminando tutte le indicazioni a video (il cosiddetto HUD, per intenderci) che generalmente affollano la maggior parte dei videogiochi.

Anche lo stato di salute di Camby non verrà rappresentato attraverso la canonica "barra di energia", ma sarà sufficiente dare una rapida occhiata alle ferite che ricoprono il suo corpo per capire immediatamente se sia il caso di ricorrere a delle cure mediche o meno. Quando il protagonista sarà gravemente ferito, per esempio, un rivolo di sangue comincerà ad accompagnare i suoi passi, avvertendo così il giocatore che è in corso una forte emorragia e che, quindi, urgeranno delle cure immediate (sotto forma di spray, garze e medicamenti vari).
Questa condizione sfavorevole, tuttavia, può essere capovolta a proprio vantaggio, con un escamotage del tutto imprevedibile.
Le mostruosità con cui Camby dovrà confrontarsi nel corso della surreale avventura, infatti, sono particolarmente suscettibili alle emissioni ematiche, e il sangue perso dal protagonista è in grado di attirarle come api al miele. E visto che le cose stanno così, sarà sufficiente ferirsi con un coltello e creare una bella "scia-esca" che conduce dritti in un tranello (nella nostra dimostrazione, la trappola consisteva in un fosso invaso dall'acqua in cui era stato immerso un cavo dell'alta tensione).

Le altre dimostrazioni messe in atto dai ragazzi di Eden (che trovate riassunte nei riquadri in queste pagine) sembravano volte a ribadire i medesimi concetti: interazione totale (e completamente naturale) con l'ambiente di gioco, possibilità di combinare gli oggetti tra loro nei modi più svariati per superare gli ostacoli in maniera "creativa" e totale libertà di movimento. Una dichiarazione di intenti che, messa così, suona fin troppo ambiziosa e pretenziosa. Ma anche molto promettente, a ben guardare... GIOCHI COMPUTER

INSIEME CONTRO I KERAK

La modalità multiplayer di *Space Siege* è ambientata su una nave-colonia gemella della Armstrong, e presenta una struttura abbastanza originale: fino a otto partecipanti possono creare un personaggio che li rappresenti nel gioco, e affrontare una delle venti missioni progettate appositamente per il multiplayer. Tali scenari, la cui difficoltà può essere decisa individualmente prima di cominciare, sono strutturati in modo da costringere i giocatori a lavorare insieme, collaborando come un vero team, invece che disperdersi qua e là per dare la caccia ai vari alieni. La trama che collega le missioni si svolge parallelamente a quella per il single player, arricchendola e mostrandole risvolti inediti.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** GdR/Azione
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Gas Powered Games
- **Sito Internet:** www.gaspoweredgames.com
- **Data di uscita:** 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Gas Powered Games si è affermata sulla scena videoludica realizzando, tra il 2002 e il 2006, *Dungeon Siege I & II* (e le loro espansioni) per Microsoft. A questi GdR d'azione (con una trama "leggera", ma molte possibilità di combattimento e crescita per i personaggi) è seguito, nel 2007, il monumentale RTS *Supreme Commander* per THQ (seguito non ufficiale di un altro storico RTS creato dal fondatore di GPG, Chris Taylor: *Total Annihilation*). Gas Powered Games ha la propria base a Redmond, nello stato di Washington, non molto distante dalla sede di Microsoft.

Dopo due incursioni nel fantasy con Dungeon Siege I & II e lo splendido RTS Supreme Commander, Gas Powered Games affronta una nuova frontiera dell'immaginario: lo spazio profondo. Anche se l'idea, superficialmente, ricorda solo una versione fantascientifica di Dungeon Siege, il prossimo GdR d'azione di Chris Taylor potrebbe rivelarsi qualcosa di totalmente inaspettato.

SPACE SIEGE

LA prima notizia di rilievo è che la Terra è stata distrutta. Un bel colpo di scena per il giocatore che, abitualmente, è incaricato di salvarla! E questo è solo il primo avvenimento di quella che sta per prospettarsi come una pessima giornata.

I superstiti del pianeta, a bordo di alcune immense astronavi lunghe ognuna oltre sei chilometri, sono in fuga verso lo spazio profondo. O meglio: lo erano, visto che quattro di questi vascelli sono stati attaccati e spazzati via dai misteriosi alieni Kerak, gli stessi che hanno distrutto il nostro mondo. Ora, una navicella Kerak si è agganciata a una delle navi superstiti – che, naturalmente, è quella dove siamo imbarcati noi – e per il protagonista di *Dungeon Siege* le avventure stanno per iniziare...

L'appassionato esperto, a questo punto, penserà: *"Dungeon Siege*, un gioco realizzato da Gas Powered Games di Chris Taylor, colui che ci ha dato *Dungeon Siege*... sarà senza dubbio una versione spaziale del titolo precedente, non è così?" Infatti, *Space Siege* è, nella sua essenza, un GdR d'azione ambientato nello spazio profondo. Ma, secondo Taylor, le somiglianze finiscono qui.

La prima novità è il protagonista. Mentre in *Dungeon Siege I & II* il giocatore poteva creare un personaggio che lo rappresentasse, combinando liberamente una varietà di tradizionali professioni fantasy a un aspetto fisico che lo soddisfacesse, in *Space Siege* egli interpreta un eroe ben definito e già completamente caratterizzato: Seth Walker, uno dei circa venti umani che sono riusciti a fuggire dalla Terra a bordo del titanico vascello di salvataggio "I.S.C.S. Armstrong". L'azione di *Space Siege* si svolge tutta a bordo della Armstrong, una nave spaziale così vasta da ospitare, al suo interno, una varietà di ambienti enorme. Nella sua funzione di "città spaziale" che deve essere in grado di provvedere sostentamento vitale per i profughi – probabilmente per lungo tempo – l'Armstrong è dotata di centri agricoli idroponici e foreste racchiuse in grandi serre tecnologicamente avanzate. Lo scopo di Seth, nei panni di uno dei pochi sopravvissuti della razza umana, è di proteggere la nave e i suoi abitanti dall'attacco degli alieni Kerak.

Space Siege impiega una versione avanzata del motore di *Dungeon Siege 2*. Avere delle fondamenta solide già pronte su cui costruire ha consentito a Taylor e Gas Powered Games di concentrarsi su alcuni aspetti che, sia nella loro opinione, sia in quella dei giocatori, il titolo precedente aveva un po' trascurato. I principali riguardano la trama: partendo da un protagonista ben caratterizzato, con un dettagliato passato alle spalle, i creativi di GPG sono stati in grado di dar vita a una vicenda più profonda, coinvolgente e dettagliata, che include – sottolinea Taylor – scelte morali per il giocatore, in grado di modificare concretamente il fluire della trama; ciò garantirà a *Space Siege* sia una minore linearità, sia un maggior potenziale di rigiocabilità.

Una parte consistente di tali scelte riguarda i "potenziamenti" che il giocatore sarà libero di applicare al protagonista. Seth Walker è un ingegnere specializzato in robotica e ha

"Il protagonista può ricorrere agli innesti cibernetici, perdendo però la propria umanità"

CIÒ CHE RESTA DELL'UOMO

Questi uomini rappresentano l'ultima speranza per [illegible]

Seth Walker
Età: 34
Professione: Specialista in robot, Forze di Sicur[illegible]
Come membro delle Forze di Sicurezza Alleat[illegible] di combattimento tradizionali, sia nella manuten[illegible] Grazie alla propria preparazione, Seth è in grad[illegible] comandare robot da combattimento. Personalment[illegible] gli umani dovrebbero rimanere entità separate, ed e[illegible] cibernetici per il proprio corpo. Tutta la sua famiglia è [illegible]

Gina Reynolds
Età: [illegible]6
Professione: Ufficiale alle comunicazioni sulla I.S.C S Armst[illegible]
[illegible]p[illegible]nsabile delle comunicazioni della Armstrong, Gina [illegible] dei sistemi di comunicazione della nave, della lor[illegible] dei [illegible] di trasmissione. Gina è fortemente contraria all'idea d[illegible] l'uo[illegible]o la cibernetica e ritiene che gli impianti artificiali [illegible] mai es[illegible]zzati – nemmeno in caso di emergenza. La famiglia di [illegible] sulla Terra, e [illegible] la [illegible]aga[illegible] superare il dolore per la scomparsa dei suoi cari [illegible] meglio che può i so[illegible] avvi[illegible]ll'Armstrong.

Dr. Edward DeSoto
Età: 58
Professione: Chi[illegible]ernetico, Centro Medico Johns Hopkins Medical C[illegible]nte
Il dottor Dr. Edwar[illegible]o è uno dei chirurghi cibernetici più famosi al mond[illegible] (o, quantomeno [illegible] che il nostro pianeta venisse distrutto). È convinto che la cibernetica rappres[illegible] prossima tappa evolutiva della razza umana – una posizione che ha sus[illegible]itat[illegible]lte controversie. Il dottor DeSoto incoraggia tale dibattito, in quanto [illegible]ne gli offre la possibilità di spiegare e diffondere le sue idee. Oltre a impiantare organi [illegible]ern[illegible] in esseri umani, DeSoto lavora anche come medico "tradizionale" e le sue conosc[illegible]nze [illegible] anatomia lo rendono un ottimo dottore.

Jake Henderson
Età: 41
Professione: Sergente, Forz[illegible] di [illegible]
Un soldato di carriera fin dalla più g[illegible] Jake Henderson è addestrato in tutte le forme di combattimento [illegible] la sua specializzazione è la manutenzione delle armi, ma no[illegible] pure il talento necessario per modificarle, rendendole più maneggev[illegible] uno dei migliori amici di Seth, e farebbe qualunque cosa pu[illegible] di aiutar[illegible]eggere il suo commilitone.

Frank Murphy
Età: 42
Professione: Meccanico sulla I.S.C S. Armst[illegible]ng
Malgrado la sua vita sia stata caratterizzata da una [illegible]llimenti personali e [illegible]fessionali, incluso un divorzio, problemi con l'alc[illegible] la [illegible]ncata ammissione alla scuola ufficiali, nessuno dubita del fatto che Frank [illegible] uno dei meccanici più affidabili e preparati a bordo della Armst[illegible] sistema [illegible] Frank non sia in grado di riparare, e conosce ogni [illegible] quadrato della [illegible]do i suoi figli si trovassero sulla Terra quando i Kerak [illegible] attaccato, [illegible]nte che essi si siano salvati.

Seth Walker e il suo fidato compagno, HR-V, sono tutto ciò che rimane tra gli alieni Kerak e la fine della razza umana!

Gli alieni "swarmer" non sono particolarmente intelligenti, ma un gruppo di queste creature è comunque un avversario molto pericoloso.

GRAFICA CIBERNETICA

Space Siege utilizza una versione avanzata del motore di *Dungeon Siege II*, modificato in modo da consentire sofisticati effetti particellari e di luce. Per il momento le specifiche minime di sistema per fare girare il gioco non sono ancora note, ma è pressoché certo che *Space Siege* richiederà una scheda grafica 3D capace di utilizzare gli shader 2.0

la possibilità di innestare sul proprio corpo dispositivi cibernetici che aumentano le sue capacità fisiche e mentali. Il problema è che tali dispositivi diminuiscono gradualmente la sua umanità. D'altro canto, essi sono molto utili e permettono a Seth di trasformarsi in una macchina da combattimento in tempi molto rapidi. In un certo senso, nota Gas Powered Games, si può fare un parallelo con l'uso di droghe: avvalersi di un vantaggio immediato pagandolo con gravi conseguenze sulla lunga distanza. Rimanere "umani" significa andare incontro a difficoltà maggiori, ma ottenere anche ricompense più grandi nelle fasi finali del gioco.

Un elemento interessante di *Space Siege* è che Seth non ha un set di "punti-caratteristica" come Intelligenza, Forza o Costituzione (comuni in molti altri GdR) che vengono progressivamente aumentati durante il gioco, ma parte con abilità psicofisiche vagamente descritte come "normali". Esse vengono modificate dai dispositivi cibernetici rinvenibili nelle viscere della Armstrong, mentre questi, a loro volta, possono essere ulteriormente personalizzati con componenti minori. Oppure, c'è un'altra possibilità: durante le sue avventure, Seth è accompagnato da un robot di nome HR-V, o Harvey, che ha anch'esso la possibilità di utilizzare potenziamenti cibernetici. Il giocatore può quindi decidere di impiegare un certo componente per migliorare i talenti di Harvey – rinunciando a impiantarlo su Seth. Scegliere come "personalizzare" Seth e Harvey con i miglioramenti tecnologici di cui è venuto in possesso, dunque, introdurrà per il giocatore un elemento di strategia.

Una seconda componente strategica, sempre legata a quanto il giocatore decide di mantenere "l'umanità" di Seth, è rappresentata dalle "abilità" che possono essere sbloccate durante il gioco. Ogni impianto cibernetico consente al protagonista di accedere a un nuovo talento, come una conoscenza più avanzata della robotica, della fabbricazione di armi o delle tattiche di combattimento. Tali nozioni possono essere ulteriormente migliorate con il progredire del gioco, grazie alla presenza di un "albero delle abilità" che mostra come accedere a quelle più avanzate. Il punto-chiave di questo processo, però, è che solo mantenendo un elevato livello di umanità Seth riuscirà ad avvalersi, nelle ultime fasi di *Space Siege*, delle conoscenze più potenti in assoluto. Un Seth "robotico", dunque, sarà avvantaggiato nella prima parte del gioco, ma tremendamente in difficoltà durante i capitoli finali.

Al contrario, se il giocatore decide di non sfruttare i vantaggi immediati dei dispositivi cibernetici, si troverà a percorrere una strada in salita, ma verrà gratificato dalla facoltà di controllare poteri sensazionali una volta giunto alla resa dei conti. Inoltre, i dispositivi non utilizzati

NARRAZIONE GALATTICA

Gli sviluppatori prevedono che il giocatore impiegherà circa 18 ore per completare *Space Siege*. In questo tempo, però, egli vedrà solo parte dei contenuti del gioco, raggiungendo solo uno dei tre finali previsti. Compiendo scelte morali diverse (e impiegando, di conseguenza, tattiche differenti) sarà possibile sbloccare contenuti prima inaccessibili e godere di una diversa conclusione della storia. Riguardo quest'ultima, Chris Taylor ha dichiarato di sperare che i giocatori siano soddisfatti di ciò che vedranno alla fine… qualcosa di "speciale" su cui, per il momento, non ha voluto dilungarsi!

Man mano che acquisisce potenziamenti cibernetici, Seth assume un aspetto sempre più simile a quello di un robot.

ROBOT È MEGLIO

Sacrificare parti del [illegible] del [illegible]tagonista e sostituirle co[illegible] re[illegible] umanità, ma permett[illegible] di [illegible]cedere [illegible]bili utili potenti. Come queste

Occhi artificiali: colpi critici migliorati
Rimpiazzar[illegible] un o[illegible] Seth [illegible] equivalent[illegible] on[illegible]ente [illegible] mirare meglio e di se[illegible]ire [illegible] mag[illegible] facilità i movi[illegible]n dei ne[illegible]i. In[illegible]re il personaggio può ora ac[illegible]re l'abilità [illegible] critici migliorati", che aument[illegible] le [illegible]ob[illegible] di mettere a segno attacchi devastanti.

Gambe cibernetiche: posizione di fuoco
Quando sostituisce le su[illegible] gam[illegible] con versioni cibernetiche, Seth [illegible] sbloccare l'abilità "posizione d[illegible]". Questo talento permette all'eroe di flett[illegible]re [illegible] inferiori in modo da trasformare tutto il [illegible] una piattaforma di tiro particolarmente stabile. Seth potrà sparare più rapidamente con le sue armi e infliggere più danni per ogni colpo.

Gli ambienti dell'astronave Armstrong sono popolati da sonde, robot da manutenzione e altri "abitanti" che ne rendono gli interni ancora più realistici.

ROBOT È MEGLIO

L'AMICO HARVEY

Durante la sua avventura, Seth raccoglierà numerosi componenti che potranno essere utilizzati per personalizzare sia le proprie armi e corazze, sia il suo compagno-robot HR-V (o Harvey). Ecco alcuni esempi dei dispositivi che potremo innestare sul petto di Harvey:

Corazza Il modo migliore per aumentare la capacità di Harvey di assorbire danni, rendendolo più resistente durante i combattimenti e in grado di proteggere meglio Seth.

Campo di occultamento Il robot può nascondersi parzialmente alla vista dei nemici; questi ultimi tenderanno a ignorare i suoi attacchi, o a non notare la sua presenza mentre lo dirigeremo verso un'area che ci interessa.

Motivatori Con questi dispositivi, Harvey si muoverà più velocemente, una qualità utile in combattimento o quando vorremo utilizzarlo per distrarre i nemici e attrarli nella sua direzione senza rischiare troppo la "vita" artificiale del nostro amico.

potranno sempre essere montati su Harvey. Il nostro compagno robot sarà personalizzabile grazie a quattro "slot" sui quali montare i miglioramenti raccolti da Seth. Dovesse il protagonista decidere di mantenere integra la propria umanità, egli potrà contare sul fatto che, di riflesso, Harvey diverrà più potente. I miglioramenti includono corazze più resistenti, armi più devastanti (o con un raggio d'azione maggiore) e perfino generatori di campi di occultamento capaci di rendere Harvey quasi invisibile per gli avversari. Inoltre, grazie alla sua natura artificiale, il robot godrà del vantaggio di non poter realmente "morire". Ovviamente, potrà essere distrutto in combattimento se riceverà abbastanza danni, ma Seth avrà sempre modo di ripararlo e ripristinarne le funzionalità. Questa, però, non sarà un'azione semplice o automatica: i progettisti hanno fatto in modo che riparare Harvey richieda a Seth, ogni volta, di superare diversi difficili passaggi di *Space Siege* – naturalmente da solo – e c'è, di conseguenza, tutto l'interesse per il giocatore di mantenere "in salute" il proprio alleato artificiale.

Gli sviluppatori sottolineano che la combinazione tra come viene personalizzato Seth e come decidiamo di potenziare Harvey consentirà di sperimentare numerose strategie. Il robot, equipaggiato con armi a lunga gittata, può coprirci le spalle dalla distanza mentre ci lanciamo all'attacco; oppure, dopo aver silenziosamente minato un'area popolata da molti nemici, Seth può usare Harvey come "esca" per attirare gli avversari sugli esplosivi – non prima di averlo munito di corazza sufficiente per sopportare il loro fuoco!

Una radicale differenza rispetto a *Dungeon Siege* è che non controlleremo un gruppo di personaggi, ma solo Seth e Harvey. Gli altri sopravvissuti dell'Armstrong saranno disponibili solo per dare consigli. Le loro opinioni sulla "moralità" di utilizzare parti cibernetiche, però, varieranno: alcuni si rifiuteranno di farlo, mentre altri saranno ormai loro stessi organismi quasi completamente artificiali. Ognuno avrà, quindi, una propria opinione sui benefici di una scelta rispetto all'altra, e alcuni, in base a livello di "meccanizzazione" raggiunto da Seth, potranno addirittura rifiutarsi di parlare con lui – privando il giocatore di suggerimenti importanti.

In compenso, la Armstrong è dotata di ben nove supercomputer, ognuno gestito da una differente intelligenza Artificiale. Anche trattare con le I.A. richiederà tatto e diplomazia, e a complicare le cose c'è il fatto che ognuna di esse ha sviluppato una sorta di "personalità autonoma" diversa da quella delle altre. A questo punto, non ci resta che attendere con curiosità l'uscita del gioco, prevista per il 2008!

A quasi cinque anni di distanza dal suo primo speciale sull'Intelligenza Artificiale, Vincenzo Beretta torna a esaminare gli avversari computerizzati che "vivono" e combattono contro di noi dentro i nostri PC. Una storia di speranze deluse, interessanti progressi, nuovi tipi di sperimentazione... e un pizzico di filosofia!

NELL'OCEANO DEL CYBERPENSIERO

LA storia del tentativo di creare esseri artificiali che riproducessero attività umane risale al più remoto passato (con le "automazioni" che ornavano alcuni templi greci) e attraversa il Rinascimento e l'età moderna. Quella dell'Intelligenza Artificiale, però, è una scienza recente.

Le prime ricerche in questo campo furono effettuate a partire da dopo la Seconda Guerra Mondiale, e il termine stesso "I.A." venne coniato nel 1956. Gli studiosi Stuart Russel e Peter Norvig, nel loro ampio saggio in due volumi "Intelligenza Artificiale: un Approccio Moderno" (ed. Pearson Education Italia, 2005) notano come questo settore attiri molti nuovi scienziati grazie alle sue enormi potenzialità ancora inesplorate. Uno studente di fisica potrebbe sentirsi intimidito dal fatto che "tutte le idee migliori sembrano essere già state esplorate da figure come Galileo, Newton, Einstein e altri". Questo fatto, però, implicitamente sottolinea che, malgrado il mondo viva ormai da decenni nell'era dell'informazione, la scoperta e la realizzazione di una "vera I.A." sono ancora al di là delle capacità umane.

PENSIERI PER TUTTI I GUSTI

Al centro del problema c'è la necessità di definire cosa si intenda con "Intelligenza Artificiale". Per un giocatore la risposta è

IL PADRE DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Nel settore delle ricerche sulla I.A. esiste, in verità, una figura cui i ricercatori guardano come, in altri settori, vengono visti Einstein o Pasteur: il matematico inglese Alan Turing. Nato nel 1912, lo scienziato divenne famoso negli Anni '30 con l'ideazione delle "Macchine di Turing", dispositivi meccanici capaci di elaborare complessi problemi matematici. Nessuna macchina di questo tipo fu mai materialmente costruita, ma intorno a esse si concentrò un notevole interesse accademico (che continua ai nostri giorni), e vengono considerate tra gli antenati dei moderni computer. Durante la Seconda Guerra Mondiale, Turing contribuì in modo determinante allo sforzo dei matematici alleati impegnati nella decifrazione dei codici di comunicazione tedeschi, collaborando alla realizzazione di dispositivi elettromeccanici che facilitavano enormemente il loro lavoro. Dopo la guerra, egli continuò i suoi studi nel nascente settore delle macchine pensanti e ideò il famoso "Test di Turing" (di cui parliamo in uno spazio apposito in queste pagine) atto a determinare se una macchina potesse definirsi "intelligente". Il matematico, purtroppo, scomparve prematuramente: fu trovato morto nella propria abitazione l'8 giugno 1954, e il caso fu classificato come suicidio. Oggi, Turing viene considerato il padre della moderna scienza informatica e uno dei più grandi scienziati dell'era contemporanea.

In *War in the Pacific*, il computer segue il piano di battaglia storicamente impiegato dai giapponesi.

Nel simulatore aeronavale *Carriers at War* di SSG, il PC sceglie tra diversi piani di battaglie pre-impostati dal programmatore.

La campagna strategica, in *Falcon 4.0*, è gestita da un programma sofisticato che supera, in complessità, perfino molti wargame.

"Le ricerche sulla I.A. alternano momenti di grande ottimismo a periodi di pessimismo profondo"

SIM-FANTASY

Uno dei progetti più intriganti e misteriosi dell'attuale panorama videoludico è il grande GdR cui EA sta lavorando ormai da qualche anno. Le notizie su questo gioco, anche se già formalmente annunciato, giungono con il contagocce e, a parte voci su una giocabilità che dovrebbe ricordare quella di *Oblivion* e ipotesi sul fatto che potrebbe essere basato sull'universo de "Il Signore degli Anelli" di Tolkien, se ne sa poco o nulla. EA, però, ha dichiarato che il titolo dovrebbe presentare personaggi non giocanti indipendenti "gestiti da una I.A. che rappresenta un'evoluzione di quella di *The Sims*". Ciò – ma sono nostre congetture – implicherebbe una lista di "bisogni" fisici e spirituali per ogni personaggio (per esempio, nutrirsi, curarsi, dormire, socializzare o rispondere a una minaccia), che questi cercherà di soddisfare nel modo migliore, con i mezzi a sua disposizione. Potrebbe rappresentare un'interessante variante alla "Radiant AI" di *Oblivion*, ma se sarà davvero così – e se funzionerà – lo dirà solo il tempo.

semplice: sono le routine che decidono come si comporteranno i nemici in *F.E.A.R.*, quale magia userà uno stregone malvagio per attaccarci in *Oblivion*, o quali strategie impiegherà il PC in *Command & Conquer: Tiberium Wars*. Eppure, anche se ci limitiamo al settore specifico dei giochi per PC, scopriamo come routine di I.A. siano necessarie per gestire ben più che la strategia e la tattica degli avversari. Altre funzioni includono il "pathfinding" (ovvero, la gestione del movimento dei personaggi tra due o più punti, evitando gli ostacoli lungo il percorso), la capacità di gruppi di unità di muoversi in formazione, le decisioni "non reattive" (quando il computer non si trova a dover affrontare una situazione precisa, come attaccare o difendersi, ma deve decidere cosa fare in una situazione d'incertezza), le procedure di "mantenimento in salute delle entità artificiali" (basti pensare a *The Sims* e a come i piccoli organismi elettronici cerchino di soddisfare i propri bisogni, ma anche a giochi in cui i nemici devono curarsi, le unità ripararsi e così via).
E questi sono solo alcuni esempi. Non serve a nulla che l'avversario computerizzato di *Age of Empires III* abbia il genio di Napoleone, se i suoi soldatini virtuali si impantanano nel primo bosco che incontrano...

Alcuni studiosi ipotizzano addirittura che esistano vari tipi di I.A., non necessariamente compatibili l'uno con l'altro. Una delle principali distinzioni è quella tra "simulazione del pensiero umano" e "intelligenza pura". Nella prima sfera, rientra la capacità della macchina di provare emozioni (modificando il proprio comportamento in base alle stesse: per esempio, agendo diversamente se pervasa da "paura" o in un momento di "gioia"), di avere intuizioni, di cedere a momenti di irrazionalità, di commettere sbagli e, in generale, di comportarsi "umanamente". Intelligenze artificiali di questo tipo, nei videogiochi, sarebbero utili in tutti quei generi in cui viene rappresentato un comportamento umano non strettamente legato a procedure specifiche, come *The Sims* e molti GdR, ma anche in simulatori di volo come *Falcon 4.0* o in sparatutto tattici – generi in cui il pilota o il soldato gestiti dalla I.A. possono demoralizzarsi, commettere errori, avere intuizioni improvvise (non necessariamente giuste...) e così via.

Nella seconda accezione, l'approccio alla I.A. include unicamente la "sfera razionale", ovvero la fredda capacità di "calcolare e quindi fare la cosa giusta" in base ai dati a disposizione.
La gestione di un impero galattico come in *Galactic Civilizations II*, di un'azienda nei manageriali economici o di un vasto esercito in un intero teatro di guerra, certamente,

Malgrado il buon lavoro di "modifica" svolto dalla comunità, il computer, in *Medieval II: Total War*, continua a essere ingannato da trucchi banali.

"Molti giochi presentano elementi facilmente gestibili dai giocatori, ma non dagli avversari computerizzati"

FRENA!

Parlare di Intelligenza Artificiale nei giochi, nelle simulazioni, nelle scienze umanistiche (come la filosofia e la psicologia) e perfino in anatomia (in relazione agli studi sul cervello umano) è un argomento che affascina sempre. Ma c'è un settore in cui le lettere "I.A." vengono guardate con sospetto, se non con aperta ostilità: la pubblicità! Per fare un esempio tra i molti possibili, numerose autovetture moderne hanno il sistema di frenata ABS ("Anti Block System") gestito da centraline che, a tutti gli effetti, utilizzano I.A. dedicate per controllare le ruote in caso di frenate di emergenza. Stando agli esperti di marketing, però, promuovere tale fatto presso il cliente spiegandogli che una "sofisticata Intelligenza Artificiale controlla i suoi freni" è sufficiente per farlo fuggire. Ironicamente, le parole "pilota automatico", applicate a qualunque veicolo, avrebbero un valore opposto, e molti clienti paiono presumere che dispositivi etichettati in questo modo abbiano capacità molto superiori a quelle reali.

beneficerebbero di intelligenze artificiali che agiscano solo in base alle "Fredde Equazioni" (per parafrasare il titolo di un famoso racconto di Tom Godwin del 1954). Tra i sostenitori dei due approcci non c'è, accademicamente parlando, molta affinità (sebbene, talvolta, vi sia mutua collaborazione): i primi eseguono ricerche nel campo della biologia, della psicologia e della filosofia, cercando di determinare cosa "sia umano" e come possa essere riprodotto – un percorso basato su ipotesi e su conferme attraverso la sperimentazione; i secondi si affidano alle fredde realtà della scienza, della matematica e dell'ingegneria, alla ricerca di risultati esatti.

NEL BEL MEZZO DI UN GELIDO INVERNO...

Dagli Anni '50 a oggi, la "cerca" per l'Intelligenza Artificiale perfetta (o, quanto meno, decente) è stata scandita da una lunga storia ciclica di speranze e fallimenti. Ogni tanto, per improvvisazione o grazie a qualche innovazione tecnologica, si apre una nuova strada mai battuta prima, e tutti si rituffano nel settore convinti che questa sia "la volta buona". Fino a oggi, è bene dirlo, non lo è mai stata, e il passato è pieno di strade percorse e abbandonate.

Negli Anni '70, non esistevano dubbi sul fatto che, in un futuro più o meno prossimo, la I.A. avrebbe raggiunto e superato le capacità della mente umana in pressoché tutti i campi. Molti erano gli indizi che sembravano confermare tale tendenza: il dilagare dell'automatizzazione in numerosi settori dell'industria (con macchine gestite da computer capaci di sostituire gli operai in certi compiti), il vertiginoso aumento delle capacità degli avversari artificiali nei giochi da tavoliere classici (scacchi, dama, go, eccetera) e, più in generale, il fatto che l'intero panorama informatico stava letteralmente esplodendo, con notizie pressoché quotidiane di nuove tecnologie e nuove conquiste. Fiutando nella I.A. uno dei settori potenzialmente più redditizi, enti governativi e società specializzate (molte delle quali appositamente fondate) investirono milioni di dollari nella ricerca.

I risultati furono scarsi o nulli: una volta posti di fronte a problemi di media complessità (o che richiedevano un pizzico di creatività), i numerosi modelli di Intelligenza Artificiale realizzati in questo periodo continuarono a comportarsi in modo imbarazzante. Molte società fallirono, i finanziamenti governativi furono drasticamente ridotti e la conseguenza fu quello che, nel gergo dei programmatori informatici, venne definito un "AI Winter" – gioco di parole basato sull'assonanza con "Nuclear Winter – Inverno Nucleare": in pratica, un periodo di svariati anni in cui l'interesse verso le ricerche sulla I.A. scese a zero. Eppure, il fascino inerente l'idea di realizzare una macchina pensante (o, quantomeno, un avversario artificiale capace di giocare bene a

IL TEST DI TURING

Questo test, descritto per la prima volta nel 1950 dal matematico Alan Turing, nel saggio "Macchine Computeristiche e intelligenza", propone un modo per determinare in modo semplice ed elegante se una macchina possa essere definita "senziente". Nel test, una persona (definita "giudice") viene messa a colloquio, via messaggi testuali, con due "entità" situate in stanze diverse dalla sua: un'altra persona e una macchina. Se, dopo un ragionevole lasso di tempo e di colloqui, il giudice non riesce a distinguere l'interlocutore umano da quello artificiale, allora si può dire che quest'ultimo abbia "superato il Test di Turing". Il matematico aveva predetto che le macchine sarebbero state in grado di farlo intorno al 2000, ma oggi, nel 2007, nessuna ci è ancora riuscita! Le predizioni contemporanee di futuristi come Ray Kurzweil indicano il 2020 come "l'anno fatidico". Se saremo ancora in giro, non mancheremo di informarvi!

DILLO CON PAROLE TUE

Il volume di S. Russel e P. Norvig "Intelligenza Artificiale: un Approccio Moderno Vol. 1 & 2" (ed. Pearson Education Italia, 2005), da noi citato anche nella bibliografia, raccoglie un interessante campionario di risposte date da pensatori del passato e del presente alla domanda "cos'è l'Intelligenza Artificiale?". Riteniamo che alcune, nella loro semplicità, siano davvero argute!

"L'emozionante tentativo di far pensare i computer... macchine con una mente, nel senso più pieno e letterale." – Haugeland, 1985

"[L'automatizzazione di] attività che associamo al pensiero umano, attività come decidere, imparare, risolvere problemi..." – Bellman, 1978

"L'arte di creare macchine capaci di azioni che richiedono intelligenza quando eseguite da persone." – Kurzweil, 1990

"Lo studio di come insegnare ai computer a fare cose che, per ora, gli umani sanno fare meglio." – Rich and Knight, 1991

"Lo studio delle computazioni che rendono possibile percepire, ragionare, e agire." – Winston, 1992

PROVA A PRENDERMI!

Un serio problema nell'approccio classico alle I.A. tattiche (ovvero, compilare elenchi d'istruzioni che dicano al computer come comportarsi in base alle varie situazioni di gioco) è che, per quanto esse possano essere programmate nei minimi dettagli, non hanno la qualità prettamente umana dell'intuizione, ovvero la capacità di comprendere il momento in cui non bisogna applicare "la regola", ma "afferrare l'occasione". Per fare un esempio, in *Medieval II: Total War*, che pure ha goduto di miglioramenti nella I.A. grazie ai Mod della comunità, il computer effettuerà uno sforzo deciso per abbattere il generale nemico dovesse questi trovarsi in difficoltà nella mischia. Il che è buono e giusto, finché il giocatore non si accorge che può usare il proprio comandante come "lepre", facendolo fuggire verso i luoghi più remoti della mappa inseguito da stormi di unità nemiche – le quali, per toglierlo di mezzo, ignoreranno che il vero obiettivo, la fortezza da conquistare, sarà completamente sguarnita! Un risultato comico. In effetti, però, alcuni sviluppatori ammettono apertamente che le loro I.A. prevedono che il giocatore si comporti "onorevolmente" e non confonda il computer con comportamenti irrealistici, che non utilizzerebbe mai contro un avversario umano (o nella realtà).

I nemici di *F.E.A.R.* si comportano in modo più intelligente rispetto ad altri sparatutto; la speranza è che i "colleghi" della concorrenza imparino in fretta!

Nell'editor di scenari di *The Operational Art of War*, l'utente può decidere fin nei dettagli il comportamento delle formazioni gestite dal computer.

"TUTTI I PAPRUSSI ERANO MÉLACRI ..."

A partire dagli Anni '50, con la Guerra Fredda, il governo degli Stati Uniti profuse milioni e milioni di dollari nello studio dell'Intelligenza Artificiale. L'obiettivo primario per gli USA, e in particolare i loro servizi segreti, era quello di realizzare macchine capaci di effettuare una traduzione "istantanea e simultanea" da altre lingue (in particolare il russo) all'inglese. Oggi, nel 2007, provate a convertire un testo con il traduttore automatico di "Google" e osservate i risultati: il problema della comprensione del testo e della resa corretta del contenuti in altre lingue è, a più di cinquant'anni di distanza, ancora in gran parte insoluto.

"Personaggi non giocanti troppo indipendenti potrebbero causare seri problemi, fino a rovinare la trama di un GdR"

SITI WEB

I seguenti siti (in inglese) sono solo alcuni tra i molti nella Rete dedicati a questo argomento, ma rappresentano una scelta tra i più popolari e frequentati:

The Game AI Page (www.gameai.com) – Un sito in inglese monotematico sull'Intelligenza Artificiale nei giochi. Ospita forum, discussioni, link a eventi internazionali (come conferenze e convegni) e progetti realizzati dalla comunità. Una delle sezioni più interessanti analizza le I.A. di giochi famosi, come la serie *Age of Empires*, *Half-Life* e *Baldur's Gate*.

AI Guru (www.aiguru.com) – Gestito da Michael Zarozinski, ovvero "il Guru", questo sito tratta in modo simpatico, ma interessante, problematiche relative alla I.A., alla "vita artificiale", alla programmazione e ai videogiochi (incluse discussioni sulla progettazione).

Civilization IV senza barare) continua ad attrarre nuove menti a questo settore. Malgrado le delusioni del passato, nei primi Anni '80 vi fu un ritorno di ottimismo. La nuova parola d'ordine divenne "sistema esperto": ovvero, abbandonare il tentativo di replicare le infinite complessità della mente umana a favore della realizzazione di programmi specializzati nel fare un*a sola* cosa. In pratica, concentrare le conoscenze e le metodologie, codificate dall'esperienza, di (per esempio) un operatore di borsa, un medico o un generale, in un'Intelligenza Artificiale capace di attingere a tale patrimonio di conoscenza per svolgere il suo stesso compito.

L'idea pareva ottima e le ricerche nel settore rifiorirono. Poi, il 19 ottobre 1987, Wall Street registrò uno dei più spettacolari crolli della propria storia e parte della colpa venne data proprio ai "sistemi esperti": i programmi che avrebbero dovuto assistere le società nella compravendita dei titoli si trovarono impreparati ad affrontare un'emergenza che i programmatori non avevano previsto. Avendo, però, ottenuto un certo grado di fiducia – quindi d'autonomia – dai loro proprietari, i sistemi esperti iniziarono a gestire gli eventi in modo caotico e, in parte, al di fuori del controllo umano. In definitiva, contribuirono, in quel giorno cruciale, a creare un'enorme confusione. Così, sebbene il giudizio negativo finale derivasse da un'analisi un po' superficiale (le ragioni del crollo erano state molte e articolate), l'idea di una I.A. che potesse sostituire o affiancare la mente umana in operazioni complesse e delicate tornò a essere considerata con amaro scetticismo.

L'inizio degli Anni '90 vide un nuovo rifiorire delle ricerche. Nel suo volume "AI – The Tumultuos History of the Search for Artificial Intelligence" (ed. Basic Books, 1993), l'ingegnere del MIT Daniel Crever ne attribuisce il merito al "rinnovato interesse per le reti neurali", ovvero reti di processori interconnessi che potevano essere addestrate a rispondere a stimoli di vario tipo, reagendo agli stessi con soluzioni "intelligenti", simulando il funzionamento della rete di neuroni che compone il cervello umano (Crever, che aveva lavorato nel settore fin dagli Anni '70 osservandone tutti gli alti e i bassi, nell'introduzione al suo libro, nota ironicamente: "sta per iniziare il prossimo giro sull'ottovolante!").

Le reti neurali sostituirono i sistemi esperti come nuova frontiera della I.A., grazie anche alla loro presunta capacità di imparare dai propri errori e comportarsi in modo sempre più intelligente. Potevano, inoltre, attingere a "basi di conoscenza", come tutta l'esperienza accumulata nel settore della medicina (o tutte le strategie mai elaborate dai giocatori per vincere a *Civilization*), e crescere ulteriormente partendo da esse.

I soldatini della serie *Age of Empires*, talvolta, hanno problemi a muoversi fluidamente da un punto all'altro della mappa: anche questo è un compito dell'Intelligenza Artificiale.

LETTURE "INTELLIGENTI"

La produzione di libri sull'Intelligenza Artificiale, sia dal punto di vista tecnico, sia da quello storico e filosofico, è immense. Molti dei titoli più interessenti, purtroppo, sono in lingua inglese. Qui di seguito trovate quelli che ci hanno colpito di più, e aiutato nella stesura di questo speciale:

"The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology" – R. Kurzweil (ed. Viking Penguin, 2005) – Kurzweil è tra i più convinti assertori della teoria della "singolarità tecnologica", che sostiene la futura convergenza tra spiritualità e macchine. I suoi testi, imperniati sull'idea che le macchine potranno un giorno superare l'intelligenza umana e sviluppare uno "spirito", sono controversi ma molto affascinanti.

"AI For Game Developers" – D.M. Bourg, G. Seeman (ed. O'Reilly & Associates, 2004) – Un compendio davvero buono su tutte le problematiche inerenti la I.A. nei giochi: elaborazione di strategie, logica "fuzzy", "script" (serie di azioni pre-programmate), reti neurali, "pathfinding" e molto altro.

"Intelligenza Artificiale: un Approccio Moderno Vol. 1 & 2" – S. Russel, P. Norvig (ed. Pearson Education Italia, 2005) – L'edizione italiana di uno dei migliori testi introduttivi sulla I.A.. I due volumi (per quasi 1.000 pagine complessive!) presentano in modo chiaro e sintetico tutte le principali tematiche di questo vasto argomento.

"Psiche e Materia" – M.L. Von Franz (ed. Bollati Boringhieri, 1992) – Non un libro sulla I.A. in sé, ma un'approfondita esplorazione sull'interazione tra universo naturale e universo psichico. Un viaggio coinvolgente che intesse matematica, fisica, psicologia analitica, biologia, astronomia, sogni e discipline orientali.

Delle applicazioni di questi concetti ai giochi per PC ricordiamo, in particolare, un episodio: *Third Reich*, di Avalon Hill, conversione di un wargame da tavolo che riproduceva a livello strategico la Seconda Guerra Mondiale in Europa, e per il quale venne promessa una I.A. basata su una rete neurale che si sarebbe avvalsa di "tutte le strategie elaborate dai giocatori della versione da tavolo nel corso degli anni" (l'originale era del 1974). Annunciato per il 1993, *Third Reich* uscì nel '96, pieno di bug e con un'Intelligenza Artificiale alquanto convenzionale, messa insieme all'ultimo momento al posto della favoleggiata "rete neurale" – che nessun programmatore era riuscito a far funzionare. Oggi, nel 2007, la tecnologia delle reti neurali è stata applicata con successo in settori che vanno dal controllo automatico di veicoli e velivoli, all'identificazione dei crimini informatici – ma si tratta di sistemi il cui sviluppo è lungo e costoso, quindi poco pratico per il settore dei giochi per PC. Malgrado ciò, alcuni titoli sono riusciti ad avvalersene con successo: *Colin McRae Rally 2.0*, per esempio, utilizza una I.A. di questo tipo per gestire i piloti non controllati dal giocatore, e viene spesso citato come una delle migliori applicazioni di tale tecnologia (se volete saperne di più, il sito Web "Generation5" pubblica un'interessante analisi di *CMR 2.0*: **www.generation5.org/content/2001/cmr2_psx.asp**).

In definitiva, sugli scaffali della nostra libreria abbiamo volumi che, al momento della loro pubblicazione, illustravano "la frontiera più avanzata" in questo campo nel 1988, o nel 1996, o nel 2001 – e che oggi vengono considerati obsoleti. Certo, esiste un nucleo base di concetti, sviluppato nell'arco del tempo, che costituisce le fondamenta dell'Intelligenza Artificiale e che può essere (e viene) insegnato in corsi universitari o in testi specializzati. Ma nel momento in cui si ipotizza una mente artificiale capace di apprendere le basi di un gioco (non uno solo, ma *qualsiasi* gioco) con la facilità con cui lo fa quotidianamente un appassionato, e quindi di sfidare un giocatore mostrando la qualità e la flessibilità di pensiero di una mente umana (incluso l'imparare dai propri errori)... allora, sinceramente, siamo ancora lontani.

L'AVVERSARIO PIÙ PERICOLOSO...

... È senza dubbio la mente di un avversario umano. Ma come è possibile trasferire le capacità di pianificazione di un genio della strategia in un computer? Alcuni giochi ci hanno provato nel modo più semplice: programmando una I.A. che mettesse in atto un piano di battaglia preciso elaborato dai suoi creatori – o ispirato alla realtà storica. In *War in the Pacific*, di Gary Grisby, il computer, nel gestire le forze giapponesi, impiega lo stesso piano elaborato dall'alto comando nipponico nel '41. Ancora più in profondità vanno titoli come *The Operational Art of War III* e *Carriers at War*: impiegano editor di scenari che consentono al creatore di decidere il piano utilizzato dalla I.A. – che, in base al tempo e al talento profusi, può essere generale o molto dettagliato. Entrambi i giochi permettono, inoltre, di creare più piani di battaglia e di lasciare che il computer ne scelga uno casualmente, così da garantire un certo grado di imprevedibilità. Il problema, con questo approccio, è che dopo un po' il giocatore inizierà comunque a riconoscere il comportamento pre-programmato dell'Intelligenza Artificiale, e batterla diverrà molto facile. In compenso, le prime partite saranno davvero tostei inoltre *TOAW III* e *CaW* costituiscono un'ottima occasione per muovere i primi passi nel mondo degli avversari artificiali.

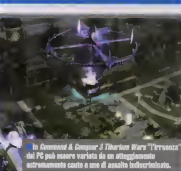
IDEE INTELLIGENTI

Quanto scritto non toglie che, sia in passato, sia attualmente, sul mercato siano apparsi titoli assolutamente straordinari e memorabili per la qualità dei loro avversari artificiali. Giochi in cui la I.A., senza barare, riesce a dare del filo da torcere anche agli utenti più esperti, a impiegare strategie sofisticate e a modificare, di partita in partita, il proprio comportamento in modo imprevedibile.

Esempi recenti includono i nemici nello sparatutto in prima persona *F.E.A.R.* di Vivendi/ Sierra, i giochi di strategia di AGEOD *Birth of America* e *American Civil War* e il manageriale spaziale *Galactic Civilizations II* di Stardock (che, secondo alcuni, presenta una delle migliori intelligenze artificiali mai programmate per un videogioco).

Due domande sorgono spontanee, dunque: cosa rende la I.A. di questi titoli così buona? E perché l'esperienza fatta con essi non può essere applicata ad altri prodotti? Una prima risposta abbastanza semplice è che le routine

DOTTRINE MILITARI

Gli eserciti di tutto il mondo, oggi, operano in base a "piani di battaglia" elaborati in anticipo dai teorici militari (quindi aggiornati costantemente in base alle esperienze fatte sul campo), che, almeno in linea teorica, dovrebbero definire il comportamento migliore per ogni unità (e le sotto-unità che la compongono) in base al tipo di missione e alle condizioni del campo di battaglia. Pressoché tutti i simulatori e i wargame per uso militare, e un numero sempre maggiore di giochi di strategia, iniziano a utilizzare queste "dottrine" (chiamate "battle drills") – non solo per le forze gestite dalla I.A., ma anche per quelle del giocatore. Il comandante, per esempio, può ordinare a un battaglione di genieri di assaltare una postazione fortificata, e le unità che lo compongono, guidate dall'Intelligenza Artificiale, cercheranno di eseguire l'ordine in base alle tattiche formulate dai "manuali". Due titoli che si avvalgono ottimamente di tale approccio sono *TacOps* di Battlefront e la serie *Armored Task Force* di Shrapnel Games (non a caso, entrambi programmati da ex ufficiali dell'Esercito USA). Il CD di *TacOps* contiene anche una selezione in PDF dei manuali di battaglia dell'esercito americano.

In *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* "l'irruenza" del PC può essere variata da un atteggiamento estremamente cauto a uno di assalto indiscriminato.

Colin McRae Rally 2.0 è uno dei rari programmi che hanno utilizzato con successo una rete neurale: in questo caso per la I.A. dei piloti.

IL VOLO DELLA FENICE

Un altro settore in cui i comportamenti in battaglia (ma anche nelle situazioni più calme) sono rigidamente codificati durante l'addestramento è quello dei moderni aerei da combattimento. Le operazioni e le manovre migliori da compiere durante le varie fasi del combattimento (avvicinamento al nemico, ingaggio, sganciamento...) e le situazioni tattiche in cui si trova il pilota (offensiva, difensiva...) sono state elaborate nel corso degli anni dalle accademie di volo dei vari Paesi, e si presume che tutti i piloti moderni siano in possesso di tali "nozioni di base di combattimento aereo". Naturalmente, anche la I.A. di un simulatore, per esempio *Falcon 4.0*, può essere programmata in modo che segua tali procedure – simulando, inoltre, il talento individuale del pilota. Un avversario computerizzato "inesperto", per esempio, potrebbe utilizzare solo le manovre-base, mentre un "asso" reagirà fulmineamente e sfruttando fino all'osso le capacità tecnologiche e acrobatiche del proprio velivolo.

di Intelligenza Artificiale vengono, talvolta, considerate parte della "tecnologia proprietaria" di una società di sviluppo, proprio come un motore grafico particolarmente sofisticato, quindi sono coperte da una sorta di segreto industriale. Ma questo è vero solo in parte: molti programmatori, soprattutto nel settore dei giochi di strategia e dei wargame, sono assai disposti a scambiarsi informazioni con i colleghi. Matrix Games, specializzata in titoli di strategia come *The Operational Art of War* o *War in the Pacific*, promuove attivamente l'interscambio di idee ed esperienze tra i suoi sviluppatori. Il più delle volte, però, per stessa ammissione dei partecipanti, tali contatti si concludono con un desolato scuotimento del capo. Al contrario degli altri settori della tecnologia dei videogiochi, come grafica, sonoro, progettazione delle interfacce utente e così via, non sembrano ancora esistere, nel campo della I.A., fondamenta solide e comuni su cui basarsi: per ogni gioco è pressoché necessario "ricominciare da capo", con risultati primitivi.

Brad Wardell, "papà" di *Galactic Civilizations 1 & 2* e autore di alcune delle routine di I.A. più rinomate della storia dei videogame, offre una spiegazione legata a come gli avversari artificiali vengono programmati durante il normale ciclo di lavorazione di un gioco. Secondo Wardell, molti progettisti pensano prima di tutto a creare il gioco: il mondo, il regolamento, le unità e le condizioni di vittoria. Tutto ciò è ideato con in mente il giocatore. Il risultato è che quando, a lavoro quasi completato, si inizia a pensare all'avversario computerizzato, ci si scontra con il fatto che le I.A. attuali non sono in grado di gestire al meglio tutte le attività necessarie per vincere. Il risultato sono avversari che giocano male o che, per offrire un livello di sfida decente, sono costretti a barare.

Wardell, che ama sottolineare con orgoglio come l'Intelligenza Artificiale in *GalCiv* riesca a impegnare anche i giocatori più esperti senza barare (tranne nel caso in cui l'utente decida volontariamente di dare un vantaggio ai nemici), ritiene che la soluzione sia progettare il gioco tenendo in mente fin dal principio ciò che oggi i computer sanno fare – ovvero sviluppando la I.A. parallelamente al programma e non come "aggiunta dell'ultimo minuto". Sui forum di *GalCiv* esistono liste di richieste di nuovi contenuti per la serie risalenti al primo titolo (uscito nel 1993) che non sono mai state esaudite – non, afferma Wardell, per cattiva volontà, ma perché i test hanno mostrato che le intelligenze artificiali attuali non sarebbero state in grado di utilizzare nel modo migliore tali contenuti.

LO SPIRITO NELLA MACCHINA

Abbiamo voluto lasciare per ultime le considerazioni più spirituali e metafisiche legate al problema dell'Intelligenza Artificiale. La principale, e vecchia quanto il pensiero filosofico, è se il cervello sia solo una macchina biologica o se negli esseri pensanti vi sia "qualcosa in più" – ciò che, in varie filosofie e religioni viene definito "anima", "psiche", "libero arbitrio" e in altri modi.

Ci sono (e ci sono sempre stati) sostenitori di entrambe le teorie. Se si accetta il puro materialismo, allora diviene quasi inevitabile dover accettare che l'uomo non è affatto un essere indipendente: le decisioni che prendiamo, apparentemente libere, potrebbero, in realtà, essere previste con la massima precisione, addirittura determinando come si evolverà nel tempo il comportamento degli atomi che

LOGICA NEBBIOSA

In inglese si chiama "fuzzy logic" (più o meno "logica indistinta") ed è, storicamente, uno degli elementi più importanti nella creazione di intelligenze artificiali che vogliano imitare il comportamento umano. In termini molto semplici, se la logica ci dice che qualcosa può essere o solo "A" o solo "B", la logica "fuzzy" controbatte che qualcosa può essere "A" in una certa percentuale di casi e "B" nella percentuale restante. Per fare un esempio, il signor Rossi normalmente beve un caffè al bar e poi acquista un quotidiano, ma nel 15% dei casi egli beve un cappuccino e nel 20% acquista un settimanale. Se immettiamo questi dati in una simulazione computerizzata del signor Rossi, vediamo come un comportamento abbastanza regolare mantenga comunque l'imprevedibilità tipica delle attività umane. In un simulatore di volo (o automobilistico) la logica "fuzzy" potrebbe simulare che i piloti della nostra squadriglia, ogni tanto, hanno giornate "storte", operando a un livello di bravura inferiore a quello abituale, o, più raramente, che sono in stato di grazia e agiscono meglio del solito. La probabilità che ciò avvenga potrebbe essere ulteriormente modificata da fattori quali stanchezza, stress, morale e altri – con effetti molto realistici.

La serie *The Sims* ha un sistema di "bisogni" e soddisfazione degli stessi per determinare il comportamento dei personaggi.

TROPPA INDIPENDENZA?

I personaggi non giocanti di *Oblivion*, il grande GdR di Bethesda, avrebbero dovuto essere gestiti da un nuovo sistema di Intelligenza Artificiale chiamato "Radiant AI" ("IA Radiante"). Questo avrebbe permesso loro di comportarsi in modo realistico e indipendente: recarsi al lavoro (con orari basati sulla professione), dormire, fare vita sociale (andare nelle taverne nel tempo libero, incontrare gli amici nei parchi pubblici), addestrarsi con le armi, utilizzare magie e pozioni in base alla necessità, e perfino passare in chiesa a pregare. Il prodotto finale, però, mostrò per i personaggi non giocanti un'Intelligenza Artificiale più limitata rispetto a quanto testimoniavano alcuni dei filmati che erano stati diffusi coma anteprime. Bethesda non si è mai pronunciata ufficialmente sul perché la I.A. di *Oblivion* sia stata drasticamente ridotta, ma voci non ufficiali affermano che i personaggi non giocanti erano diventati *così* indipendenti da, letteralmente, "fare quello che volevano", senza alcun rispetto per le necessità della trama e il bilanciamento del gioco: risse in cui venivano uccisi personaggi-chiave, uso improprio di oggetti magici, e un generale e incontrollabile (per quanto realistico) caos avrebbero convinto Bethesda a "trasformare" i PNG nella versione più docile che popola oggi le lande di *Oblivion*.

compongono il nostro corpo e l'universo che ci circonda. Se accettiamo questa teoria, allora la nostra "scelta" di prendere, per una volta, un cappuccino invece che un caffè non sarebbe affatto una decisione libera: un computer abbastanza potente avrebbe potuto determinare che, no, "la particolare situazione biochimica del corpo del soggetto, unita ad altri elementi oggettivi dell'universo fisico che lo circonda, gli farà, in quella particolare occasione, scegliere 'cappuccino' nel 100% dei casi". Un fantascientifico supercomputer capace di calcolare il comportamento nel tempo di tutti gli atomi dell'universo potrebbe, dunque, darci una "fotografia" esatta dell'universo stesso come sarà tra un giorno, o un secolo, o un milione di anni. La consolazione, se ciò fosse vero, è che forse, un domani, potremmo costruire una macchina che replichi il funzionamento del cervello in "scala 1:1", e avremo la nostra I.A. "uguale a quella di un essere umano".

Se esaminiamo la seconda teoria, invece, dobbiamo accettare che negli esseri pensanti vi sia "un di più": un fattore indefinito, non legato al freddo meccanicismo delle leggi fisiche, ma capace di agire (in parte o totalmente) indipendentemente da esse. Si tratterebbe di una qualità non da poco, in quanto non solo garantirebbe la libertà di scelta, ma darebbe agli esseri pensanti il potere di cambiare il corso degli eventi nell'universo. Infatti, non vi sarebbe macchina in grado di calcolare se oggi decideremo di mangiarci un panino o stare a dieta e giocare a *Call of Duty*. In entrambi i casi, avremo modificato in modo piccolo ma determinante (e in due maniere differenti) il comportamento di alcune delle particelle che compongono la materia, "instradando" il corso futuro dell'universo in due direzioni differenti (per una trattazione molto coinvolgente dei possibili rapporti tra psiche e materia, vi rimandiamo al volume omonimo di M.L. Von Franz citato nella bibliografia che trovate in queste pagine).

Tale teoria a noi piace di più! Il problema, a questo punto, diventa che una macchina basata unicamente sulla mera riproduzione dei meccanismi biologici non potrà comunque dirsi davvero "intelligente", finché non avrà sviluppato una "psiche". Ma è realmente possibile che ciò avvenga? Cos'è una "psiche", o un'anima? A che punto, nell'evoluzione degli esseri viventi, si è manifestato questo fenomeno? Di conseguenza, a che punto dell'evoluzione delle macchine accadrà la stessa cosa?

E se fosse già avvenuta? Perché, dal momento che la sola cosa di cui ognuno di noi può essere certo è la propria coscienza, il paradosso diviene che noi non possiamo sapere con certezza se gli organismi artificiali che popolano i nostri mondi virtuali, come le piccole creature di *The Sims* o i bot di *Quake 4*, non abbiano già una forma embrionale di psiche – qualcosa di distante dalla nostra mente quanto i batteri da cui è nata la vita lo sono dalla complessità del nostro corpo, ma, forse, capace un giorno di evolversi verso la "luce".

Non sappiamo quale sia la verità, ma confessiamo che ci piace pensare che questo, in futuro, sarà possibile.

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Uno splendido monitor, delle ottime cuffie, un mouse eccellente per *CounterStrike* e una scheda 3D economica, ma in grado di reggere alla perfezione il gioco di Valve: non manca niente per divertirsi, questo mese, sulle pagine dell'hardware di GMC. Chi sperava in qualche scheda video in più, non disperi: sul prossimo numero abbiamo intenzione di testare parecchi esemplari di ogni fascia di prezzo, per dare uno sguardo completo al panorama delle moderne GPU.

TECNOLOGIA E VIDEOGIOCHI

Se volete osservare l'hardware videoludico anche dalla prospettiva dei patiti di tecnologia, sul numero di agosto di "T3", il mensile dedicato ai gadget hi-tech, si parla di computer e accessori per giocare. Inoltre, troverete la recensione del primo lettore multiformato capace di leggere contenuti in alta definizione sia in formato HD-DVD, sia Blu-ray. "T3" è in edicola dal 1 agosto a 4,50 euro.

LA RISCOSSA DI AGEIA?

STAVO attendendo con una certa curiosità l'uscita di *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*. Non tanto per godermi l'ennesimo sparatutto tattico di Ubisoft (cosa che, comunque, non mi è dispiaciuta), quando per tirare fuori dall'armadio redazionale una scheda PhysX e vedere se, finalmente, era venuto il momento di tenerla installata sul PC dei test.

Al contrario del primo *GRAW*, dove il supporto per l'accelerazione hardware della fisica sembrava aggiunto in fretta e in furia – quasi si trattasse di una patch – il secondo capitolo è stato realizzato con la scheda di AGEIA in mente. Ciò è evidenziato anche da una voce del menu grafico che, solitamente, è impostata su "normale", ma che in presenza di una scheda PhysX presenta due ulteriori livelli: "alto" ed "estremo". La collaborazione fra Ubisoft e AGEIA non finisce qui: in *GRAW 2* è infatti disponibile un livello, AGEIA Island, accessibile solamente ai possessori di acceleratori per la fisica, dove PhysX viene spinta ai limiti (almeno secondo quanto afferma lo sviluppatore).

Una volta installato il gioco, ho lanciato subito quest'ultimo e devo ammettere che, effettivamente, è spettacolare: le esplosioni sono impressionanti e la possibilità di devastare buona parte degli oggetti presenti nell'ambientazione è particolarmente intrigante. Sparando alla vegetazione si smuovono le fronde, mentre accanendosi contro una palma la si osserva crollare in pezzi entro pochi secondi. Il vento trasporta foglie e pezzi di carta da ogni parte, facendo ondeggiare in maniera molto verosimile alberi e cespugli. Insomma, nel livello aggiuntivo AGEIA Island, PhysX si comporta molto bene e, per quanto si tratti di un demo tecnologico e poco altro, l'esaltazione raggiunge livelli molto elevati. Passando al gioco vero e proprio (e solo in single player), però, le differenze si fanno meno marcate e, anche impostando la fisica a livello "estremo", bisogna andare a cercare con il lanternino gli effetti aggiuntivi. Quando, per esempio, si apre il fuoco contro una cassa, i frammenti conseguenti all'impatto sono molto più numerosi, ma in ogni caso non riuscirete a distruggerla, pur essendo fatta di legno.

Potrete devastare in maniera più credibile alcuni elementi, quali le staccionate o le sagome di legno per l'addestramento, ma non aspettatevi chissà quali miracoli. L'unico punto veramente interessante è la "cloth simulation", che rende più verosimili i movimenti delle tende quando colpite o smosse dal giocatore. Anche in questo caso, però, non troviamo validi motivi per investire denaro nell'acquisto di PhysX.

Al lancio, criticammo AGEIA per la mancanza di software compatibile con la sua scheda. Oggi, a distanza di un anno, la situazione non è cambiata di molto. È uscito *CellFactor: Revolution*, che potete tranquillamente dimenticare vista la pessima qualità, mentre negli altri titoli che supportano il chip PhysX, come *Infernal*, *Roboblitz* e *Raibow Six Vegas*, le differenze dalla versione non accelerata non sono così eclatanti.

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 poteva fare la differenza, ma, anche in questo caso, l'unico aspetto veramente esaltante è un livello molto bello da vedere. C'è poco altro, e certo non basta a giustificare l'acquisto di una scheda dedicata alla fisica, che finirà per occupare uno dei pochi slot PCI liberi sulle recenti schede madri.

Il livello AGEIA Island incluso in *GRAW 2* è notevole, ma non basta per convincerci ad acquistare PhysX.

CREATIVE AURVANA DJ

- **Produttore:** Creative
- **Distributore:** Creative
- **Internet:** www.creative.com
- **Prezzo:** € 100

Caratteristiche Tecniche
Risposta in frequenza: 20-20.000 Hz
Lunghezza cavo: 3 metri

IN un periodo privo di novità eclatanti sotto il profilo delle VGA, GMC ha dedicato spazio all'audio su PC. E abbiamo intenzione di continuare a farlo, sia perché ultimamente ci sono parecchie primizie in questo ambito, sia perché riteniamo il sonoro fondamentale per il coinvolgimento di un videogioco.

Nell'attesa di testare a fondo qualche nuovo sistema di casse (i produttori non aggiornano da qualche tempo i loro modelli di punta), ci concentriamo sulle cuffie, che di contro paiono essere molto richieste, almeno a giudicare dal numero di nuovi modelli che affollano il mercato.

Lo scorso mese abbiamo voluto analizzare due modelli specificatamente dedicati ai giocatori, dotati anche di microfono per coordinarsi durante le sfide online. In questo numero, daremo un'occhiata a un modello di Creative che ci sembra particolarmente interessante, le Aurvana DJ. Sulla confezione viene dato risalto alla dicitura "heaphones for discerning ears" (che traduciamo liberamente con "cuffie per orecchie fini"), il che ci ha fatto sperare in una riproduzione di estrema qualità. Le specifiche tecniche sembrano confermare questa sensazione, con una riposta in frequenza che si estende dai 20 ai 20.000 Hz, quindi comprendendo tutta la gamma udibile dell'orecchio umano, e una sensibilità di 105 dB/mW, che assicura una notevole dinamica. Creative consiglia le Aurvana ai DJ (e il padiglione che può essere ruotato di 180 gradi strizza l'occhio a tale utilizzo) e a chi si occupa di registrazione audio, data la natura del prodotto, privo di colorazioni timbriche nella riproduzione musicale. Noi le abbiamo apprezzate anche per l'uso quotidiano e i videogiochi. Sono molto comode da calzare, anche per diverse ore di seguito, e garantiscono un ottimo isolamento dai rumori esterni, consentendo di calarsi al meglio nei panni dell'eroe di turno senza venire disturbati dai rumori esterni.

"Per dare il meglio, pretendono un segnale audio di qualità"

■ I padiglioni possono essere ruotati di 180 gradi, caratteristica che farà comodo ai DJ.

Siamo rimasti positivamente colpiti dalla qualità della riproduzione, effettivamente ottima, soprattutto se rapportata al prezzo: 100 euro non sono una cifra bassa in assoluto, ma le Aurvana sono in grado di competere con prodotti ben noti nell'ambiente audio (come AKG) e decisamente più costosi. Che si tratti di giochi, film o musica, le cuffie di Creative sembrano sempre a proprio agio, offrendo un commento sonoro perfettamente intelligibile e piacevole. Non sono, però, adatte a tutti: se cercate l'esaltazione delle frequenze basse o le colorazioni timbriche tipiche dei modelli più economici, potreste rimanere delusi.

Le Aurvana, come abbiamo scritto, non esaltano alcunché, limitandosi a una riproduzione più piatta possibile. I giochi, quindi, potranno apparire poco "fracassoni", e gli MP3 codificati a basso bitrate risulteranno quasi inascoltabili, dal momento che tutti i difetti di compressione verranno evidenziati. Le Aurvana, per dare il meglio, pretendono un segnale audio di qualità, quindi sia il software (che sia un gioco o un CD), sia l'hardware (la scheda audio) devono essere all'altezza. Collegatele a una scheda sonora integrata e noterete tutti i limiti di quest'ultima, con il fruscio particolarmente evidente. Attaccatele a una X-Fi o una Razer Barracuda e ascoltate un CD ben realizzato, e rimarrete estasiati.

Noi ci siamo divertiti molto anche con i giochi: durante le fasi più concitate di una partita a *Geometry Wars*, era sempre possibile discernere ogni nuova "apparizione" nemica dal solo suono, e in *Thief Deadly Shadows* ogni piccolo indizio sonoro veniva esaltato ai massimi livelli.

Certo, le esplosioni di *CounterStrike* erano meno "presenti" che con altri modelli, ma le orecchie fini sapranno apprezzarle al meglio.

Le Aurvana sono cuffie che ammiccano agli audiofili, e non costano nemmeno troppo. Se ascoltate molta musica e non avete bisogno di un microfono, sono eccellenti. Se vi piace il fracasso, probabilmente ne rimarrete delusi.

8 ½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

3 MEGLIO DI 2

Voci non confermate, provenienti dai produttori asiatici di schede madri in possesso del chipset RD790 di AMD, indicano la possibilità di attivare una modalità CrossFire con ben tre schede video. Contrariamente a quanto avviene sulle schede madri basate sull'nForce i680 di NVIDIA, la terza VGA non verrà sfruttata per accelerare esclusivamente i calcoli fisici, ma si prenderà carico di parte del rendering video. Le prime stime parlano di un aumento di velocità pari al 260% rispetto alle configurazioni munite di GPU singola, ma questo valore si riferisce, probabilmente, solo ad alcuni casi limite.

HD-DVD ECONOMICO

L'americana Buffalo ha annunciato un lettore HD-DVD esterno collegabile ai PC tramite porta USB 2.0. Compatibile con lo standard di protezione HDCP, il punto di forza del lettore risiede nel suo prezzo di 150 euro, inferiore di 50 euro rispetto alla più diffusa periferica di questo tipo: il lettore per Xbox 360 prodotto da Microsoft. Oltre a costare meno del rivale, il Buffalo utilizza un sistema di ventilazione molto silenzioso, che verrà certamente apprezzato dagli assemblatori di Home Theater PC. La meccanica alla base della periferica, costruita da Toshiba, verrà sfruttata entro la fine dell'anno per dare vita a unità interne ancora più economiche.

OVERCLOCK SEMPLIFICATO

Chi non ama affiancare i ForceWare a utility dedicate all'overclock sarà certamente attratto dalla nuova GeForce EN8600GT OC Gear di Asus, la prima VGA a essere accompagnata da un pannello frontale espressamente dedicato alle frequenze della GPU e della RAM. Nelle impostazioni di default, la scheda utilizza le frequenze standard delle 8600 GT, ovvero 540 MHz per la GPU e 1400 MHz per la RAM. Agendo sulla manopola inserita nel pannello, è possibile elevare tali

DELL ULTRASHARP 2707WFP

- Produttore: Dell
- Distributore: Dell
- Internet: www.dell.it
- Prezzo: € 1.106 (trasporto escluso)

Caratteristiche Tecniche
Diagonale: 27"
Risoluzione: 1920x1200
Ingressi: 1xComponent, 1xVGA, 1xDVI, 1xComposito, 1xS-Video, 1xMulti-Card, 1xUSB

I monitor LCD sono una delle invenzioni più belle degli ultimi anni. Inizialmente snobbati dai giocatori, da qualche tempo i modelli migliori sono riusciti a convincere anche i più restii, e il netto calo di prezzo li rende preferibili in tutto e per tutto.

Sebbene gli esemplari più diffusi, a oggi, siano quelli da 17 o 19 pollici con risoluzione di 1280x1024, chi volesse comperare uno schermo LCD farebbe bene a rivolgersi a display con il rapporto di 16:9 o 16:10. Ormai, tutti i videogiochi più recenti supportano queste risoluzioni, nettamente più adatte a rendere spettacolare l'azione. Considerato il ridotto ingombro di queste periferiche, inoltre, consigliamo di puntare alla dimensione massima che il portafogli permette. Se un costoso 30 pollici (che tanto non potreste sfruttare a pieno nemmeno con due 8800 ultra in SLI, vista la risoluzione di 2560x1600) è fuori dalla vostra portata, potreste trovare interessanti offerte su tagli inferiori. Fra i tanti compromessi che il mercato propone, siamo rimasti affascinati dal 27 pollici di Dell, che recentemente è stato ribassato di prezzo, arrivando a circa 1.100 euro. Una cifra elevata, certo, ma considerata la qualità del display, la sua versatilità e le generose dimensioni, non si può parlare di costo esagerato.

La risoluzione della matrice è di 1920x1200, molto simile al 1920x1080 del Full HD, tanto che questo Ultrasharp è particolarmente indicato anche per la fruizione di HD-DVD e Blu-ray, come suggeriscono i numerosi ingressi video che includono, oltre ai tipici connettori VGA e DVI, quelli Component, S-Video e composito. Non mancano quattro comode porte USB e un lettore di schede di memoria, che verrà apprezzato dagli appassionati di fotografia digitale.

Manca l'HDMI, purtroppo, ma l'ingresso DVI è compatibile con il protocollo HDCP, quindi lo schermo non avrà problemi a riprodurre contenuti in alta definizione protetti. Se fate parte della schiera di puristi che non accetta alcuna alterazione del segnale in uscita dal lettore/scheda video, non fatevi trarre in inganno dalla risoluzione di 1920x1080: potrete, infatti, mappare 1:1 i vostri amati filmati HD, con l'unico scotto di due bande nere di un centinaio di pixel l'una, alle estremità superiore e inferiore. La mappatura 1:1 funziona con qualsiasi risoluzione, quindi riuscirete a visualizzare in modalità "pixel perfect" anche i vecchi titoli. Ovviamente, se la risoluzione sarà troppo bassa, come nei giochi per DOS, vi troverete a fissare un

> "L'ingresso DVI è compatibile con il protocollo di protezione HDCP"

francobollo contornato da enormi bordi neri. Per quanto riguarda l'utilizzo, siamo rimasti veramente soddisfatti dall'Ultrasharp 2707WFP: pilotando il display alla risoluzione nativa, i giochi risultano impressionanti, ricchi di dettaglio, con scalettature quasi assenti (anche senza attivare l'AntiAliasing) e colori particolarmente accesi. Le generose dimensioni, inoltre, avvicinano maggiormente il monitor a un televisore, più che a un semplice monitor e rimarrete colpiti dalla quantità di dettagli in più che si notano osservando da una distanza ravvicinata i migliori titoli.

Esteticamente, l'Ultrasharp 2707WFP è splendido: snello e adatto anche a stare in salotto.

I tempi di risposta dei pixel (6 ms gray to gray) e l'elevato contrasto (1.000:1) rendono l'Ultrasharp 2707WFP perfetto per film e videogiochi, e nelle nostre prove non abbiamo mai notato alcun effetto di "scia".

Purtroppo, dobbiamo segnalare una nitidezza non proprio eccellente in alcune situazioni, che si nota soprattutto sul desktop di Windows, con caratteri a volte leggermente impastati. Questo e i menu, ricchi di opzioni ma piuttosto scomodi da navigare, sono gli unici difetti degni di nota.

Un monitor veramente bello, sia esteticamente, sia dal punto di vista tecnologico. Il menu offre parecchie possibilità d'intervento per adattarlo ai vari apparecchi collegati, ma la navigazione potrebbe essere migliorata.

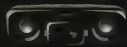
8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

valori in fase di esecuzione dei giochi, variando contemporaneamente la velocità della ventola di dissipazione del calore e tenendo la temperatura sotto controllo tramite un colorato pannello LCD. Asus ha installato sulla VGA un dissipatore di dimensioni maggiori rispetto a quello standard, in grado di assicurare un overclock pari ad almeno il 10-15%, e una rumorosità ridotta durante le sessioni 2D.

PIETRE MIGLIORATE

Dopo solo un mese dal lancio del minuscolo riproduttore MP3 Zen Stone, Creative ha introdotto la versione Plus di quello che vuole essere, evidentemente, un diretto concorrente dell'iPod Shuffle di Apple. Lo Zen Stone Plus accontenta gli utenti che desiderano un maggior controllo sulla playlist, integrando un display OLED da 64x64 pixel, un registratore vocale, un sintonizzatore FM, un orologio, un cronometro e una capacità di immagazzinamento di 2 GB. Pesante 21 grammi, lungo 5,5 cm e disponibile in 6 colori, lo Zen Stone Plus è proposto al prezzo di 69 euro. Creative ha contemporaneamente annunciato il TravelSound Zen Stone, una base munita di microdrive stereo dalle dimensioni tascabili, che sfrutta la batteria del lettore per alimentarsi.

ALCHIMIA A PAGAMENTO

Alchemy, il software prodotto da Creative per assicurare il corretto funzionamento dei titoli EAX sotto Windows Vista, è disponibile all'indirizzo **www.soundblaster.com/alchemy**. Il programma non va a modificare il modo in cui il nuovo sistema operativo di Microsoft gestisce i segnali audio, ma aggira il problema convertendo le chiamate EAX in altre OpenAL, che sono compatibili con l'ultimo SO di Microsoft. È completamente gratuito e

RAZER DEATHADDER

- **Produttore:** Razer
- **Distributore:** Razer
- **Internet:** www.razerzone.com
- **Prezzo:** € 59

Caratteristiche Tecniche
Sensore: IR 3G
Sensibilità: 1.800 DPI
Tasti: 5
Firmware aggiornabile: Sì

> "È dedicato a chi predilige gli FPS dove si usano bassi valori di sensibilità"

RAZER, ultimamente, ha lanciato sul mercato schede audio, cuffie 5.1 e anche tastiere, ma il suo business principale rimangono i mouse, per i quali è diventata famosa.

La sua ultima "creatura" è il DeathAdder, che, come tutti i dispositivi di input prodotti da Razer, è dedicato ai giocatori più esigenti. Da una rapida occhiata potrà sembrare molto simile a Habu, il mouse che l'azienda ha prodotto insieme a Microsoft, ma al suo interno pulsa una tecnologia completamente diversa. Al posto del laser da 2.000 DPI di Habu, troviamo un sensore a infrarossi da 1.800 DPI. Attenzione, però, non si tratta di un passo indietro. Il sensore utilizzato, infatti, è del tipo 3G, che offre numerosi vantaggi rispetto a quelli della precedente generazione. Prima di tutto, secondo le specifiche di Razer, regge accelerazioni nettamente superiori, arrivando addirittura a 60 IPS (inch per Second, pollici al secondo) in condizioni ideali, cioè con un tappetino di ottima qualità. Secondariamente, è stato diminuito il valore di Lift-Off, cioè la distanza dalla base a cui il sensore smette di tracciare. Minore questo valore, più preciso è il movimento del cursore quando si alza e abbassa ripetutamente il mouse, per esempio durante le rotazioni a 180 gradi a bassa sensibilità, che richiedono di far "rullare" la periferica, soprattutto con mousepad di piccole e medie dimensioni.

Considerando che il Lift-Off è un valore dipendente dalla superficie di appoggio e dal suo colore, è impossibile attribuire un valore preciso, ma secondo Razer, il DeathAdder in condizioni ottimali ottiene un valore di Lift-Off di 2,1 mm, contro i 2,4 minimi della precedente generazione di sensori. Insomma, a leggere le specifiche, questo prodotto è dedicato a chi predilige gli FPS dove si usano valori di sensibilità molto bassi, come *CounterStrike* o *Call of Duty*.

Per quanto sia veramente difficile dare un giudizio definitivo e scientifico quando si paragonano mouse di eccellente qualità, dobbiamo ammettere di esserci trovati molto bene con il DeathAdder, trovandolo effettivamente molto preciso soprattutto nelle sfide a *CS*. Di contro, i 2.000 DPI di Habu o del G5 sembrano favorire questi ultimi in titoli frenetici come *Quake 4*. Si tratta, in ogni caso, di differenze incredibilmente sottili, e il mousepad utilizzato può variare radicalmente il giudizio. Per fare un esempio, il Lift-Off è stato molto difficile da valutare correttamente, soprattutto perché i tappetini che utilizziamo di frequente sono di colore scuro, mentre i valori minimi di Lift-Off si ottengono su superfici bianche.

In ogni caso, non possiamo che consigliare il DeathAdder: è preciso, comodo da impugnare e il rivestimento antiscivolo è particolarmente piacevole al tatto. Come in tutti i modelli di Razer, è possibile aggiornare il firmware salvandogli sopra le proprie impostazioni, nonché cambiare al volo le preferenze relative alla sensibilità, anche di ogni singolo asse, se lo si desidera.

È arrivato il momento di cambiare il vostro Habu o G5? Difficile dirlo, considerate le tante variabili in campo, come la superficie su cui usate il mouse, i giochi che prediligete e il gusto personale. Noi vi consigliamo, in ogni caso, di provare il DeathAdder. Non ne rimarrete delusi. L'unico appunto è la mancanza di tasti dedicati al cambio della precisione: dovrete necessariamente usare i due a portata di pollice.

GIOCHI COMPUTER

Esternamente, il DeathAdder non è molto dissimile dagli altri mouse di Razer, ma la tecnologia al suo interno è nuovissima.

Il DeathAdder di Razer è un'ottima periferica da giocatore, indicata soprattutto per titoli come *CouterStrike* e *Call of Duty*, nei quali il mouse si muove parecchio sul tappetino.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

perfettamente funzionante in presenza di schede X-Fi (a eccezione della Xtreme Audio), ma va invece pagato 9 dollari se si è in possesso di schede audio Audigy e Audigy 2. La decisione di Creative ha provocato molte polemiche nei forum della Grande Rete, soprattutto perché attualmente l'elenco dei titoli supportati non è particolarmente lungo.

GLI SCHERMI MENSILI

Questo mese, l'inarrestabile aggiornamento del mercato dei monitor grava sulle spalle di Dell e Asus. Il sito del produttore americano elenca lo SE198WFP, un 19 pollici widescreen capace di raggiungere la risoluzione di 1440x900, con un tempo di risposta di 5 ms, una luminosità di 300 cd/m, un design simile al noto 2707WFP e il pieno supporto all'HDCP. Ancora più adeguato alle esigenze dei videogiocatori è il nuovo Asus PG221, un 22 pollici che abbina un pannello da 1680x1550 pixel con latenza di 2 ms a un subwoofer da 15 Watt integrato nella base in alluminio. Munito di preset pensati al gioco in diurna e notturna, l'Asus è contornato da due speaker, uscita cuffie e ingresso composito, oltre che DVI e VGA. I prezzi delle due periferiche sono rispettivamente di 238 e 599 euro.

SLI IBRIDO

La riduzione dei consumi energetici passa, secondo NVIDIA, attraverso l'utilizzo contemporaneo di IGP (i processori grafici integrati nei chipset delle motherboard) e GPU dedicate all'accelerazione 3D. Il colosso californiano sta infatti lavorando a SLI Hybrid, un sistema che punta ad affidare l'animazione di video e desktop 2D (anche quelli animati come Aero o Beryl) ai lenti IGP, attivando le GeForce presenti nel sistema solo in avvio dei giochi più esigenti. Tale funzionalità,

COOLERMASTER REAL POWER M850

Produttore: Coolermaster
Distributore: Coolermaster
Internet: www.coolermaster.com
Prezzo: € 219

Caratteristiche Tecniche

Potenza massima: 850 W
Amperaggi
+ 3.3 V: 25 A **+ 5 V:** 30 A
+ 12 V1: 18 A **+ 12 V2:** 18 A
+ 12 V3: 18 A **+ 12 V4:** 18 A
+ 12 V5: 18 A **+ 12 V6:** 18 A

NON staremo nuovamente a sottolineare l'importanza che riveste l'alimentatore all'interno di un PC ben assemblato: lo abbiamo fatto così tante volte, su queste pagine, che ormai dovreste saperlo tutti.

Vorremmo soffermarci, invece, su aspetti che vanno al di là della pura potenza e del numero di linee disponibili: ormai, tutti gli alimentatori di buona marca sopra i 600 Watt sono in grado di supportare CPU potentissime e almeno un paio di VGA in parallelo, tanto che 850 Watt o addirittura 1.000 sono fin troppi. Il vantaggio di queste PSU, però, non è da ricercare solamente nel wattaggio che erogano, bensì nell'ergonomia e nei dettagli solitamente trascurati, come la rumorosità.

Coolermaster, con questa nuova serie, ha capito ciò che altri produttori avevano intuito da un pezzo: è inutile mantenere collegati tutti i cavi possibili, dal momento che si viene necessariamente a creare un inestricabile groviglio all'interno del case.

Il Real Power M850 è il primo modello modulare dell'azienda, da cui escono solamente i cavi fondamentali per alimentare la scheda madre. Tutto il resto, dai connettori molex a quelli per i dischi SATA, compresi quelli per le schede video PCI-E, possono essere collegati solamente se vi è necessità, rendendo l'installazione molto più semplice e ordinata. La generosa ventola da 135 mm, inoltre, è tachimetrica, e raggiunge la massima velocità di rotazione – 1500 RPM – solamente se si supera l'85% della potenza disponibile. Praticamente, nell'uso quotidiano, non andrà oltre i 1.000/1.100 giri, risultando quasi inudibile. Considerata l'enorme potenza che è in grado di sprigionare, la modularità, la silenziosità e la dotazione completissima di connettori, non possiamo che promuovere il Real Power M850 a voti quasi pieni. Il "quasi" è dovuto alla brutta abitudine di Coolermaster di non includere un pulsante per l'accensione: che rende l'alimentatore scomodo da usare. Secondo l'azienda, tale la scelta è giustificata dalla necessità di evitare shock elettrici alla PSU e alle componenti, ma considerato che tale pulsate verrebbe utilizzato solo raramente, noi di GMC continuiamo a preferire che sia presente.

ASUS EAH2600 PRO

Produttore: Asus
Distributore:
Internet: s.it
Prezzo: € 99

Caratteristiche Tecniche

RAM: 256 M8
Frequenza core: 600 MHz
Frequenza RAM: 1 GHz
Stream Processor: 120
Bus: 128 bit
Supporto UVD: Completo

AMD ha preferito non lanciare contemporaneamente tutta la sua nuova gamma di GPU. Sono passati alcuni mesi, infatti, dal debutto della Radeon HD 2900 XT prima che sul mercato si rendessero disponibili anche i modelli di fascia media e bassa, in particolare la serie 2600 e la serie 2400.

Queste GPU, sebbene inferiori dal punto di vista delle prestazioni, sono le uniche che includono la tecnologia UVD, che consente alla scheda l'accelerazione dell'intera catena di decodifica dei formati video ad alta risoluzione, come quelli usati da Blu-ray e HD-DVD. Questo mese, prendiamo in esame la EAH 2600 PRO. Basata sul chip Radeon 2600 Pro, la scheda di Asus si rivela abbastanza interessante in virtù del prezzo contenuto e del sistema di raffreddamento decisamente migliore di quello standard proposto da AMD: è particolarmente efficiente e permette anche di ottenere dei buoni risultati in overclock. Purtroppo, le prestazioni non sono eccezionali: il modello PRO della 2600 ha un core che viaggia a 600 MHz, mentre i 256 M8 di RAM sono limitati a 1 GHz. Gli stream processor sono 120 e il bus è a soli 128 bit. Dal punto di vista delle prestazioni ludiche, non bisogna aspettarsi granché, principalmente a causa del bus, ma, soprattutto, della lentezza della memoria. Se anche con il dissipatore standard è facile riuscire a "tirare" il clock vicino ai livelli del modello XT, le memorie non possono essere spinte più di tanto. Noi siamo saliti di circa 400 MHz.

La 2600 PRO non soddisferà i giocatori esigenti, ma può risultare adeguata per giocare non oltre i 1280x1024 a dettagli medi (senza attivare AntiAliasing), a patto di overcloccarla. Può risultare invece ottima come VGA all'interno di un HTPC.

Non è una scheda da giocatori, ma considerato il prezzo e il sistema di raffreddamento molto silenzioso, può essere un acquisto interessante. Solo, però, se avete intenzione di spingere la EAH2600 PRO oltre le sue frequenze di lavoro.

se ben implementata, ridurrebbe i consumi dei PC desktop, ma soprattutto risulterebbe utile nei desktop più potenti, preservando la durata della batterie.

ACQUA COME SE PIOVESSE

I sistemi di raffreddamento ad acqua guadagnano quote di mercato, trovando sempre più spesso spazio nei case dei videogiocatori. Cavalcano l'onda provocata da questo tipo di soluzioni sia Zalman (che ha sviluppato il water block GWB8800, specifico per le Geforce 8800 GTS, GTX e Ultra) e Thermaltake, che ha già distribuito ai negozianti il Tribe VX, un kit esterno compatibile con tutti i socket più comuni (754,775,939 e AM2). Caratterizzato da un design tondeggiante e arricchito da due ventole da 12 cm e 1400 RPM munite di led, che soffiano direttamente sul radiatore in alluminio da 24 cm, il Tribe VX può incamerare 800 cc di liquido, offre un indicatore trasparente di livello del liquido e sfrutta una pompa da 400 litri all'ora.

TELEFONO LIBERO

Si chiama Neo 1973 il primo smartphone che intende, rispettando il progetto OpenMoko, lasciare completa libertà di programmazione all'utente. Basato sul sistema operativo Linux e collegabile ai PC tramite USB, il Neo 1973 (così chiamato in onore dell'anno in cui venne introdotto il primo telefono portatile) integra uno schermo touchscreen da 2,3 pollici, processore Samsung da 266 MHz, AGPS, Bluetooth e uno slot per schede MicroSD. Tramite quest'ultimo, può espandere la sua memoria interna da 192 MB, in modo da accogliere tutte le applicazioni desiderate dall'utente. Disponibile anche in versione Advanced, completa di valigetta e strumenti di sviluppo, il Neo viene venduto negli States al prezzo di 300 dollari.

MOTO Q9

- Produttore: Motorola
- Internet: www.motorola.com
- Prezzo: € 499

GLI elevati standard tecnici che caratterizzano gli smartphone più prettamente professionali, spesso, rappresentano una buona risorsa per il gioco.

Come Nokia e BlackBerry hanno dimostrato di recente, l'austero approccio "serioso" dei vecchi telefonini aziendali sembra lasciar posto a una filosofia costruttiva che ben si coniuga a uso ludico del terminale. Purtroppo, in Motorola non sembrano ancora pensarla così.

Il Moto Q9 è l'ultimo nato della serie "business" di Motorola. In Italia è presente nel listino di Vodafone (ma è anche possibile acquistarlo in versione non "personalizzata"). Considerati prezzo e caratteristiche tecniche, il Moto Q rappresenta evidentemente la risposta di Motorola a BlackBerry e alla serie "E" di Nokia. Anche il Moto Q utilizza, infatti, il famigerato protocollo "Push" per l'invio e la ricezione istantanea della posta elettronica aziendale su Microsoft Exchange (punto di forza di BlackBerry) e la tastiera QWERTY lo rende particolarmente adatto all'immissione di testo per messaggi o tradizionali e-mail.

Il Moto Q non è Java compatibile (se non indirettamente, tramite emulatori che, però, non abbiamo avuto occasione di testare): utilizza il sistema operativo di Microsoft Windows Mobile 6.0. Anche se non si possono utilizzare midlet Java, l'offerta di giochi per Windows Mobile comincia a farsi interessante e noi abbiamo testato il Moto Q con il recente *Call of Duty 2 Pocket PC Edition* di Aspyr. I risultati, a dir la verità, non sono stati incoraggianti: il gioco scatta visibilmente, la tastiera rende difficile il controllo dell'azione e il display (praticamente a specchio) ha una pessima visibilità in condizioni di luce diurna. A quel prezzo poi, è possibile avere molto di meglio...

Decisamente inadatto al gioco, il Moto Q può interessare un'utenza di tipo aziendale. Si trova di meglio e alla metà del prezzo. 5

- Buona autonomia
- Discreta memoria
- Display mediocre
- Scarsa ergonomie

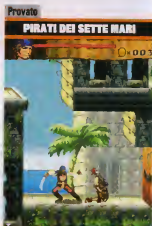
GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato: BONK'S RETURN

Semplice piattaforme in 2D senza troppe pretese, ma anche genuino omaggio alle vecchie glorie degli Anni '80, *Bonk's Return* segna il ritorno sui display (come il titolo stesso suggerisce) di un personaggio poco noto in Italia, ma di grande successo negli Stati Uniti: Bonk è un macrocefalo uomo primitivo impegnato nella cruda eppure spassosa lotta per la sopravvivenza contro dinosauri, eruzioni vulcaniche, vecchie e nuove glaciazioni e altre preistoriche insidie. Fu la mascotte (alla pari di Mario per Nintendo e di Sonic per Sega) di una console non molto diffusa nella nostra Penisola: il PC Engine (o TurboGrafx-16, com'era chiamato negli USA). La versione per cellulare è essenzialmente una trasposizione fedele della giocabilità originale, ma con un sonoro estremamente scarno. Nella versione per Nokia 6630 che abbiamo testato, inoltre, il sistema di controllo, specie nei salti diagonali, non è proprio il massimo.

- Produttore: Hudson Entertainment
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.twotribes.com

Un personaggio uscito da una vecchia console torna a proporsi sul display dei cellulare. Non senza qualche difetto, però... 7

Provato: PIRATI DEI SETTE MARI

Risposta di Gameloft al discreto *Pirati dei Caraibi: Ai Confini del Mondo* di Disney Mobile, *Pirati dei Sette Mari* ne sfrutta la medesima onda emotiva, proponendo un semplice eppur avvincente gioco d'azione articolato in 8 livelli di crescente difficoltà. Pirati dei Sette Mari utilizza il raffinato motore grafico dei grandi titoli Gameloft, quali *Splinter Cell, Prince of Persia, King Kong* e *Mission Impossible 3*, garanzia di grande fluidità delle animazioni e di elevato livello di dettaglio. L'eccellente sistema di controllo, che ottimizza efficacemente l'impiego dei minuscoli joypad dei terminali arginandone gli inevitabili limiti tecnici, offre un'incredibile giocabilità, "sostituendosi" all'utente nell'esecuzione di complicate combo, difficilmente eseguibili in modo manuale con un telefonino. *Pirati dei Sette Mari* non eccelle per originalità, ma gli appassionati del genere lo ameranno.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Versione provata: Nokia 6630
- Internet: www.gameloft.it

***I Pirati dei Sette Mari* non brillano per originalità, ma sono un'ottima variazione sul tema dei giochi d'azione.** 8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio

VIDEOGIOCHI... ALL'UNIVERSITÀ!

L'attenzione che il mondo accademico italiano sembra rivolgere al mobile gaming cresce di anno in anno: dopo l'iniziativa dell'Università Bocconi, che ha realizzato un ottimo gioco manageriale (il divertente *Ice Cream Empire* **www.icecreamempire.it**), il Politecnico di Milano torna a proporre il rapporto annuale sul mondo "Mobile" realizzato dalla School of Management del prestigioso ateneo lombardo. Secondo tale rapporto, il fatturato totale del mobile gaming in Italia (comprensivo di tutti i costi, compreso il traffico di download) continua ad aumentare a un rateo pressoché costante, che si aggira intorno al 20%. Secondo il rapporto del Politecnico, inoltre, nel 2006 gli italiani hanno speso ben 82 milioni di euro in giochi per telefonino e la cifra è destinata ad aumentare per raggiungere la vertiginosa quota di 100 milioni di euro per la fine di quest'anno! I titoli Java rappresentano, da soli, il 95% di tale mercato. È interessante la distribuzione di generi: i giochi 2D surclassano quelli tridimensionali (quasi il 95% del mercato), mentre la tipologia più apprezzata dai giocatori "occasionali" della nostra Penisola sembra essere quella dei rompicapo (18%). Seguono i platform (16%), i giochi d'azione e gli sportivi, entrambi al 13%. Aumenta la percentuale di titoli realizzati su licenza di qualche film o serie televisiva, ora quasi un quarto dell'offerta totale. A proposito di titoli: i giochi Java realizzati sinora, in 10 anni di mobile gaming nel mondo, sono quasi 3.100!

MIP POLITECNICO DI MILANO

PER ESPERTI

UN PC LANCIATO AL MASSIMO

Migliorare le prestazioni del proprio computer senza spendere un euro è un sogno che si può avverare, a patto di avere un minimo di dimestichezza con il PC e di seguire questa guida preparata dagli esperti di GMC.

LE BASI

Prima di avventurarsi nell'arte dell'overclok, è bene ripassare alcune nozioni basilari. I più esperti potranno saltare a piè pari questa sezione, mentre tutti gli altri dovrebbero leggerla con attenzione, in modo da familiarizzare con la terminologia.

FSB

Sigla di Front Side Bus. Lo FSB è la frequenza di base del nostro processore, che insieme al moltiplicatore fornisce la frequenza nominale della CPU. Un processore a 3,2 GHz, per esempio, ha solitamente un FSB di 266 MHz unito a un moltiplicatore di 12x.

DDR

Double Data Rate. È un valore riferito alle RAM di sistema che, sfruttando sia il fronte ascendente, sia quello discendente del segnale, raddoppiano la frequenza effettiva di funzionamento. Se lo FSB è di 266 MHz, le RAM DDR funzioneranno a 533 MHz.

VCORE

Il voltaggio del core della CPU o della GPU. In certi casi, può essere utile elevarlo per riuscire a salire ulteriormente con le frequenze. È un'operazione rischiosa, dal momento che aumenta considerevolmente il calore generato dalla componente: consigliamo di modificare tale valore solo se si sa esattamente cosa si sta facendo.

DUAL CHANNEL

Una tecnologia per sfruttare contemporaneamente due banchi di memoria e raddoppiare, quindi, la velocità d'accesso a quest'ultima. Idealmente, sono necessari due moduli di RAM identici, che vanno inseriti nei corretti slot della scheda madre. Fate riferimento al manuale di quest'ultima per capire come vanno montati i moduli per sfruttare questa caratteristica.

SPD

Serial Presence Detect. È una caratteristica di molti moduli di memoria, tramite cui viene indicato al BIOS quali sono i parametri ideali da inserire, eliminando così la necessità di andare a tentoni per trovare i valori corretti.

FIX

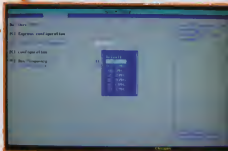
È una caratteristica delle migliori schede madri, che consente di bloccare la frequenza di una componente, indipendentemente dalle altre. Se si eleva lo FSB, si alzano di conseguenza le frequenze del bus PCI, della porta AGP o PCI-Express, così come quelle delle RAM. Ciò non è un bene, dal momento che molte componenti, come i dischi fissi o le schede video, non "digeriscono" tali incrementi. Di conseguenza, è necessario attivare questi FIX in maniera che, pur innalzando lo FSB, le altre componenti funzionino alla frequenza nominale.

FAR funzionare un sistema entro le specifiche è roba da educande! Se siete dei veri appassionati di PC, dovete essere in grado di portare ogni componente al limite.

Nel caso non sappiate farlo, questo articolo vi insegnerà tutto il necessario. Attenzione, però: si tratta di un "gioco" pericoloso e il rischio di danneggiare qualche componente è sempre dietro l'angolo. Se non tollerate l'idea che il vostro Quad Core da più di 1.000 euro si trasformi in un pezzo di carbone maleodorante, fareste meglio a lasciar perdere. In caso contrario, seguiteci negli affascinanti e perigliosi meandri dell'overclock.

PERCHÉ L'OVERCLOCK?

Quale motivo spinge i possessori di PC a portare i loro componenti oltre le specifiche stabilite dai produttori? Per molti è il desiderio di migliorare le prestazioni del proprio computer senza investire ulteriore denaro, per altri è semplicemente una sfida tecnologica. Secondo la categoria cui ritenete di appartenere, cambierà anche l'approccio. Chi vuole solo un po' più potenza dal proprio hardware si affiderà a sistemi di raffreddamento standard, mentre chi cerca di ottenere il massimo, è obbligato a investire parecchio denaro (e tempo) in dissipatori migliori, se non proprio in sistemi ad acqua. Dal nostro punto di vista, la sfida tecnologica è parecchio interessante per un appassionato, ma fine a se stessa: un PC portato al limite non è adeguato all'uso quotidiano, e tipicamente regge il tempo sufficiente per eseguire i benchmark e stabilire qualche nuovo primato di overclock. Al contrario, noi intendiamo mantenere il computer stabile e in perfette condizioni di lavoro.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Bloccare le frequenze del bus è fondamentale per overclockare con successo.

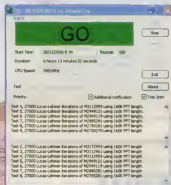
OVERCLOCKARE LA CPU

Esistono due metodi per spingere il processore oltre i suoi limiti nominali. Uno è quello più semplice, e prevede l'utilizzo delle utility solitamente fornite a corredo con le migliori schede madre (Asus, Gigabyte e MSI sono alcune delle marche che includono, insieme alla motherboard, comodi programmi adatti allo scopo). Il secondo, più complesso, è quello di operare l'overclock tramite i parametri del BIOS. Questa è sicuramente la soluzione più indicata, in quanto sono accessibili molti più parametri, e i margini di intervento su ciascuno di essi sono superiori. Considerando che le utility sono solitamente auto-esplicative, e in molti casi dotate di profili che semplificano il lavoro, di seguito ci concentreremo sui parametri del BIOS.

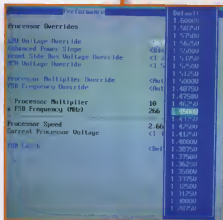
■ SuperPI è un minuscolo programma che si rivela ottimo per valutare la stabilità di un overclock del processore.

IMPORTANTE: ATTIVATE COME PRIMA COSA I FIX DELLA MOTHERBOARD

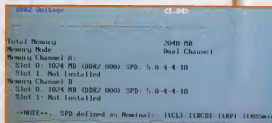
È il primo passo da compiere per un corretto overclock: la frequenza dei bus PCI, AGP e PCI-Express deve essere quella standard. In caso contrario, difficilmente otterrete buoni risultati. Molti hard disk, inoltre, sono estremamente sensibili a questo valore: se il bus PCI non funziona alla frequenza nominale, avrete ottime possibilità di perdere dati e, in certi casi, di rovinare il prezioso disco fisso in maniera irreparabile. Questa voce cambia secondo il BIOS, ma solitamente è indicata come **PCI/PCI-E Sync mode** o **PCI/PCI-E BUS Frequency**. Tenete il valore del bus PCI su **default** o, nel caso sia solo numerico, su **33,3 MHz**, mentre per il PCI-E sarà di **100 MHz**. Almeno per il momento, legate la RAM allo FSB, in modo che, innalzando questo, la memoria lo segua di pari passo. Torneremo più avanti su questo punto.

■ I sistemi di raffreddamento a liquido sono abbastanza costosi, ma sono molto efficienti, e permettono di effettuare overclock anche piuttosto "spinti".

MODIFICARE IL MOLTIPLICATORE

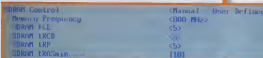
Se siete così fortunati da avere una CPU con il moltiplicatore sbloccato (come i Pentium4 Extreme Edition o i Core 2 Duo QX6700/6800), questo è uno dei parametri più importanti. Più che alzarlo, è consigliabile abbassarlo, in modo da poter "esagerare" con i valori di FSB.

AUMENTATE LO FSB

Cercate sul BIOS la voce **CPU Frequency** o simile. Il valore iniziale sarà probabilmente 200, 233 o 266 MHz, secondo il processore installato. Alzatelo gradualmente, di pochi MHz alla volta. Accendete il PC e lanciate un programma come SuperPI (lo trovate **nel CD 1 o nei DVD** demo allegati alle omonime edizioni di GMC, nella sezione Utility) e fatelo lavorare per un'oretta, tenendo sempre d'occhio la temperatura. Se il computer non si blocca né si surriscalda, riavviate, accedete al BIOS e alzate ulteriormente la frequenza dello FSB sino a che noterete i primi problemi. Quando si pianterà, tornate al moltiplicatore più alto funzionante. Se intendete osare di più, potete superare tale limite tentando di alzare il voltaggio della CPU (le voci, solitamente, sono **CPU Voltage** o **CPU Vcore**): prestate ancora più attenzione di prima alle temperature, in questo caso.

Scoperto il limite, non accontentatevi: con un po' di lavoro, probabilmente, riuscirete a salire ulteriormente. La prima cosa da fare sarà alzare anche il voltaggio delle memorie, sempre di poco (parametro **DDR Voltage**). Se questo non aiuta, sarà il momento di far funzionare la RAM in maniera asincrona. Praticamente, dovrete rallentare le memorie. Dal punto di vista delle prestazioni, è sempre meglio tenerle sincrone, ma a meno di acquistare costosissimi moduli da overclocker, non sempre è possibile. Cercate, quindi, la voce **DRAM Frequency**, **Memory Frequency** o simile e abbassatela rispetto allo FSB. In certi casi, sarete limitati ai valori standard (400, 533, 667, 800 e via dicendo), ma le migliori motherboard consentono una migliore discrezionalità, consentendovi di spingere le memorie al massimo. Per capire quali siano i valori corretti, non vi resta che leggere le indicazioni riportate sui moduli e impostarli di conseguenza. In definitiva, giocate con lo FBS, i voltaggi e la frequenza delle memorie, variando di poco i valori e, di volta in volta, avviando Windows e lanciando un SuperPI per verificare la stabilità del sistema, sino a che troverete il migliore compromesso fra stabilità, prestazioni e calore generato. I risultati dipenderanno dalla qualità delle vostre componenti (motherboard e RAM soprattutto), ma ogni CPU è un caso a sé stante e, sebbene i Core 2 Duo E6300 ed E6400 (per esempio) siano dei campioni di overclock, non è detto che tutti gli esemplari siano in grado di salire con le frequenza alla stessa maniera.

Aumentare il voltaggio del processore può aiutare a salire ulteriormente con le frequenze, ma occhio alla temperatura, che salirà inesorabilmente.

Anche le RAM possono rendere di più, se si eleva di qualche misura il voltaggio.

I TIMINGS, QUESTI SCONOSCIUTI

Per trarre il massimo dalle RAM, potete disabilitare lo SPD nella relativa voce sul BIOS e modificare i vari parametri. Aumentando le latenze, infatti, è probabile che riusciate a spremere qualche ulteriore MHz. A valori più bassi corrispondono prestazioni superiori, ma quando "tirate" le frequenze al limite, sarà necessario aumentarli in modo da garantire la stabilità del sistema. Per quanto riguarda la velocità, sicuramente il parametro più importante è il **RAS** (indicato talvolta come **RAS to CAS delay**), seguito dal **rTP** (a volte indicato come **tRCD**) e dal **CAS**. È impossibile dare indicazioni precise, visto che tutto dipende dalla vostra configurazione: l'unico modo per raggiungere il compromesso giusto è provare, provare e provare.

Questi parametri, solitamente, andrebbero lasciati gestire dallo SPD delle RAM. Per ottenere il meglio, però, si può cercare di elevarli per spremere qualche ulteriore MHz.

Link utili

Proponiamo di seguito una serie di indirizzi da cui scaricare guide o utili programmi per l'overclock. Quando non è diversamente indicato, i siti sono in lingua inglese:

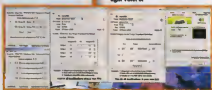
Programmi
www.nzone.com
www.mvktech.net
www.guru3d.com
www.nvidia.it/object/sysutility_it.html
www.cpuid.com/cpuz.php
www.cpuid.com/clockgen.php
www.techpowerup.com/atitool/

E LA SCHEDA VIDEO?

Overclockando la scheda video è possibile migliorare notevolmente la velocità di esecuzione dei videogiochi, soprattutto nel caso di GPU di fascia media – non particolarmente spinte e capaci di garantire un buon margine di overclock. In questo caso, il lavoro è molto semplice, e sarà sufficiente sfruttare una delle tante utility disponibili allo scopo. Consigliamo ATITool (lo trovate **nel CD 1 o nel DVD** demo allegati alle omonime edizioni di GMC, nella sezione Utility; oppure all'indirizzo **www.techpowerup.com/atitool**) che, a dispetto del nome, funziona bene anche con schede NVIDIA. L'aspetto più interessante di questo programma è che visualizza costantemente una finestra 3D sul lato: così facendo, è possibile incrementare le frequenze e osservare in tempo reale se appaiono artefatti. L'opera è molto semplice: aumentate a piccoli passi la frequenza di core e memorie, sino a che appaiono problemi di visualizzazione. Quando ciò accade, scendete di qualche MHz e usate un programma come 3D Mark (**www.futuremark.com**) per testare la stabilità sul lungo termine. Per spremere qualche MHz in più, si può pensare di aumentare il voltaggio di core e memorie del processore grafico (overvolt). Come nel caso delle CPU, fate bene attenzione alle temperature prima di procedere.
Per l'overvolt delle schede AMD, basterà sfruttare ATItool: tramite la voce **Voltage Control** in **Setting**, potrete accedere a questa miracolosa caratteristica. Principalmente, vi interesserà la voce **VGPU**, che controlla il core della scheda video. Non salite MAI più di 0.1 V se usate il dissipatore standard. Se sfruttate un sistema a liquido per la GPU, potete avventurarvi oltre, **ma sappiate di farlo a vostro rischio e pericolo**.
Potete anche tentare di "tirare" al limite le memorie tramite i parametri **MVDCC** (che controlla il voltaggio della RAM della scheda video) e **MVDDQ** (che si occupa del voltaggio dei Memory Output Buffer), ma il nostro consiglio è di non toccarli, a meno di sfruttare un sistema di raffreddamento particolarmente efficiente.
Per quanto riguarda le GPU NVIDIA, invece, suggeriamo di utilizzare l'eccellente NiBiTor (presente **nei CD 1 o nel DVD** demo allegati alle omonime edizioni di GMC, nella sezione Utility; oppure all'indirizzo **www.mvktech.net**), del quale forniamo una veloce guida che non pretende di essere totalmente esaustiva, viste le enormi possibilità di questo programma.
Prima di tutto, lanciate NiBiTor e andate su **Tool/Read to inibitor**. Così facendo, il programma vi mostrerà le attuali impostazioni della scheda video. *Salvatele per sicurezza in un file* (backup). Fatto ciò, dilettatevi a modificare i parametri secondo le vostre esigenze, modificando le frequenze (addirittura dello Shader Core), la velocità della ventola, i voltaggi e anche il messaggio di boot, se desiderate. Potrete anche andare a toccare parametri molto avanzati, quali il timing delle RAM o la soglia d'allarme del sensore di temperatura. Terminata l'elaborazione, salvate il nuovo BIOS (NON sovrascrivendo il backup che avete fatto!) e usate un programma come NVFlash (presente **nel CD 1 o nel DVD** demo allegati alle omonime edizioni di GMC, nella sezione Utility; oppure all'indirizzo **www.mvktech.net**) per flasharlo sulla vostra VGA. Se tutto andrà bene, avrete una scheda overclockata secondo le vostre esigenze. in caso contrario, potreste non riuscire nemmeno ad avviare il PC. Prendete una vecchia scheda video PCI, inseritela nel computer e togliete quella "bloccata". Dal BIOS, date la priorità di boot alla scheda PCI (voce **VGA Priority**, o simile), salvate le modifiche e uscite. Reinserite la VGA PCI-Express e, una volta caricato Windows, ricaricate il BIOS di backup. Fatto questo, potete spegnere il PC, togliere la scheda video PCI, e ripartire con le sperimentazioni, cercando di capire quale fosse il parametro che creava grattacapi.

nTune è un'utility di NVIDA che, se abbinata a schede madri nForce e GPU NVIDIA, permette di overclockare al massimo il sistema in pochi clic, e in totale sicurezza.

NiBiTor è un programma adatto agli utenti più smaliziati, ma attenti a non cambiare parametri a caso: modificate le impostazioni solo se sapete esattamente a cosa serve ogni valore.

ATITool è il miglior programma per l'overclock delle schede AMD.

PROGRAMMI COMPATIBILI

Le utility e i programmi suggeriti in queste pagine sono stati tutti testati con Windows XP. Apparentemente, sembrano funzionare senza problemi anche con Windows Vista. La redazione di GMC non si assume responsabilità per eventuali malfunzionamenti provocati da problemi di compatibilità con l'ultimo sistema operativo di Microsoft.

Link utili

Guide
Preferiamo rimandarvi ad alcuni forum che includono delle corpose FAQ sull'argomento, oltre a spiegazioni puntuali e costantemente aggiornate su come spingere al massimo ogni tipo di componente. Il poter intervenire chiedendo delucidazioni risulterà molto utile a chi si dovesse "incagliare" in qualche punto. Consigliamo i seguenti forum italiani, solitamente frequentati da utenti piuttosto esperti in materia:

www.hwupgrade.it/forum

www.hwtweakers.net/forums.html

www.pctuner.net/forum/index.php

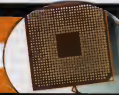
Il Sistema GIUSTO

Il Sistema base sfrutta l'ennesimo taglio dei prezzi deciso da AMD per munirsi di una CPU con 2 MB di cache, mentre tramonta l'era del Parallel ATA. Le schede R580 di classe DX 9 continuano a trovare spazio, confermandosi più convincenti dei modelli DX 10 di fascia media anche nei titoli "solo per Vista".

VECCHIO E NUOVO

Contrariamente a quanto auspicato, la revisione settembrina dei nostri sistemi non ha detto addio alle GPU di classe DX 9. Questo perché le schede Radeon HD 2600 e le GeForce 8600, forse a causa di un bus a 128 bit, forse per via di driver non proprio ottimizzati per gli shader più complessi, vengono sonoramente sconfitte nei benchmark dalla vecchia generazione X1950. Il modello XT con 256 MB continua, quindi, ad animare il Sistema base, offrendo visuali all'altezza delle più recenti controparti DX 10 e una buona fluidità anche alle risoluzioni widescreen, le uniche che andrebbero prese in considerazione dai videogiocatori. La nostra configurazione più economica si evolve comunque, liberandosi dell'interfaccia PATA – ultima rappresentante tecnologica degli Anni '90. Il passaggio al SATA non offre considerevoli aumenti di velocità, ma certo semplifica la fase di assemblaggio, cancellando ogni dubbio riguardante le impostazioni master e slave ed eliminando, una volta per tutte, i cavi a 80 poli (campioni d'ingombro e scomodità). L'adozione delle porte SATA rimarrà, probabilmente, l'ultima novità nel lettore ottico dei vostri PC, almeno fino all'arrivo delle prime unità in grado di scrivere sui DVD e di leggere i supporti HD DVD o Blu-ray.

▼ PROCESSORE

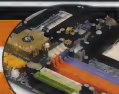
- **SISTEMA IDEALE: Core 2 Duo Extreme QX6800 € 1.200**
  Socket 775 – 2,93 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6600 € 220**
  Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 5200+ € 145**
  Socket AM2 – 2,6 GHz – dual core – 2 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

I quattro core del QX6800, spinti attorno ai 3 GHz, offrono prestazioni da brivido, che ben si adeguano alla velocità sprigionata dalle più potenti configurazioni SLI. Le due CPU dei sistemi economici, pur costando considerevolmente meno, riescono ad animare tutti i motori 3D odierni senza affanni e offrono una longevità solo leggermente inferiore.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE: : 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 1.150**
  575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS 320 MB € 340**
  500 MHz core – 320 MB GDDR3 1,6 GHz – bus 384 bit – 96 Pixel Processor– 2 DVI
- **SISTEMA BASE: Radeon X1950 XT 256 MB € 190**
  625 MHz Core – 256 MB GDDR3 1800 MHz – Bus 256 Bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili Stream Processor della più recente GPU NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il Sistema base sfrutta, invece, le ottime prestazioni dell'ultimo esponente della famiglia X1900 per eseguire senza incertezze i giochi di classe DirectX 9.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 300**
  NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet
- **SISTEMA MEDIO: Gigabyte GA-P35-S3 € 120**
  Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet
- **SISTEMA BASE: Asrock ALiveNFS-eSATA2+ € 65**
  nForce 520 – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

Il più costoso chipset di NVIDIA offre velocità da primato ed è pronto ad accogliere i futuri Core 2 Quad con bus a 1.333 MHz, nonostante rimanga legato alle ben diffuse DDR2. La piattaforma di Gigabyte, basata sul P35 di Intel, e la AsRock dedicata agli Athlon non sono da meno quanto a versatilità, e vengono proposte a prezzi decisamente concorrenziali.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE: 2 GB PC10000 Corsair Dominator € 650**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-18 a 1250 MHz – 2,4v – Dissipatore attivo
- **SISTEMA MEDIO: 2 GB PC8000 OCZ Titanium Alpha VX2 € 190**
  2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 1000 MHz – 2,3v – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 100**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Tutte le configurazioni offrono, a Windows Vista, 2 GB di veloci DDR2, indispensabili se si desidera eseguire fluidamente i giochi di generazione DX 10. I moduli del Sistema ideale possono essere raffreddati tramite apposite ventole, e spinti a frequenze da brivido. Le DIMM del Sistema medio offrono un buon margine di overclock e latenze degne di nota.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 79**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 900**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Asus MW221U € 340**
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 205**
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

I tre monitor scelti condividono l'ormai indispensabile formato widescreen e vi abbinano cristalli a bassa latenza, adeguati agli FPS più frenetici. I pannelli dei due schermi più economici riescono a esaltare i contenuti HD, pur offrendo una diagonale e una fedeltà cromatica inferiori rispetto al costoso BenQ. Tutti i modelli supportano appieno l'HDCP.

▼ SCHEOA AUOIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
[illegible] KHz in modalità [illegible]

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE OVO

■ **SISTEMA IDEALE: Plextor 810SA € 70**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x – DVD RAM

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SHS183L € 40**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 8x – LightScribe

■ **SISTEMA BASE: LG GSA-H30N € 30**
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 8x

Tutti i sistemi adottano unità SATA capaci di scrivere alla velocità di 18x sui supporti +R, a riprova di quanto si siano uniformate le caratteristiche dei masterizzatori DVD. A distinguere i sistemi più costosi è una maggiore velocità in presenza dei dischi doppio strato e la possibilità di creare delle etichette ottiche LightScribe. Ma le prime unità combo, compatibili con i Blu-ray, sono ormai alle porte.

▼ OISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 460**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 150**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 320 GB € 90**
320 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.400	€ 1.653	€ 904
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

CI VUOLE ORECCHIO

L'arrivo del servizio Live su PC e il diffondersi dei giochi muniti di chat vocale rendono cuffie e microfonino strumenti importanti quanto i mouse. Ecco tre cuffie con microfono capaci di riprodurre fedelmente i dialoghi tra compagni di squadra.

Creative Fatality Gaming Headset
€ 49

Economiche, ma di qualità: eccome come riassumere in poche parole il giudizio sulle cuffie con microfono firmate dal noto campione Fatal1ty.
www.creative.com

Icemat Siberia USB
€ 70

Ottima fedeltà sonora e la possibilità di sfruttare una piccola scheda audio USB software, specificatamente pensata per enfatizzare la tridimensionalità in cuffia. Il microfono può essere scollegato durante le partite solitarie.
www.icemat.com

Logitech Digital Precision Gaming
€ 38

Leggere e imbottite, collegabili tramite USB o in modo analogico alla scheda audio, queste Logitech possono essere indossate per ore senza fatica alcuna, grazie a un design aperto. Il controllo del volume include un tasto capace di zittire istantaneamente i rumori ambientali.
www.logitech.it

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

RESA DEI CONTI

Non c'è nemico in grado di sopravvivere al vostro fucile a pompa M3 Leone? Una volta entrati in possesso del Lightning Gun, il terrore compare negli occhi degli avversari? La vostra maestria con la Railgun vi eleva al livello di Kevorkian? Non perdete l'occasione di dimostrare che gli anni trascorsi nelle arene online sono stati ben spesi. Shadowrun, per bilanciare la sfida, mina la precisione delle nostre armi e acuisce quella dei giocatori su Xbox 360, ma non sarà certo questo a fermarci. Lasciate la pietà sulla scrivania e seguitemi nella mortale, quanto spassosa, vendemmia di anime virtuali. A noi il manufatto!

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

FTP PROVVIDENZIALI

Vorrei aggiornare i driver video del mio Acer Aspire 5652wlmi, ma sul sito di NVIDIA non ho trovato i ForceWare per le 7600 Go.

Francesco

Le GeForce 7600 Go, al contrario delle 7800, delle 7900 e delle nuovissime 8700M non possono essere utilizzate con il pacchetto unificato dei ForceWare per XP. Come le loro sorelle maggiori, funzionano solo utilizzando il codice specificatamente modificato da ogni produttore di motherboard per notebook. Non devi, però, lasciarti scoraggiare dalla penuria di aggiornamenti disponibili sul sito di Acer: il server FTP raggiungibile all'indirizzo **ftp.work.acer-euro.com** viene costantemente aggiornato con driver e BIOS per tutti i notebook più recenti prodotti dall'azienda taiwanese. Più specificatamente, all'indirizzo **ftp://ftp.work.acer-euro.com/notebook/aspire_5650/driver/** troverai i driver NVIDIA 8.6.0, strettamente imparentati con i ForceWare 94.24 pubblicati nel mese di maggio.

■ **Le GeForce 7600 Go integrate nei notebook non possono utilizzare i ForceWare classici, ma una navigazione nei server FTP ne migliora la compatibilità con i giochi più recenti.**

ALIMENTATORI AL LIMITE

Vorrei sostituire il mio Athlon 3500+ con un Core 2 Q6600, ed eliminare il vecchio Radeon X800 XT con un più potente HD 2900. Non sono sicuro, però, che il mio alimentatore da 480 Watt riesca a reggere il carico energetico prodotto da tale aggiornamento. Considerando che la mia AsRock AliveXFire supporta gli Athlon 6000+, pensi che potrei accontentarmi di un dual core per i giochi di Natale 2007?

Bruno

■ **I nuovi Radeon HD 2900 XT consumano molto di più delle rivali GeForce 8800, e andrebbero abbinati solo agli alimentatori da almeno 550 Watt.**

Collegandoti all'indirizzo **www.extreme.outervision.com/psucalculator.jsp** e inserendo i componenti delle due configurazioni da te valutate, scoprirai che il tuo alimentatore verrebbe comunque spremuto al massimo. Questo perché l'Athlon 6000+ consuma più della controparte Intel, pur risultando decisamente meno efficiente in fase di esecuzione dei giochi. Il consumo di un processore non è sempre proporzionale al numero delle unità di elaborazione e a quello dei GHz, essendo ampiamente influenzato dalle tecniche produttive. Il Thermal Design Power, abbreviato in TDP, è il valore che indica il numero di Watt dissipato dal processore. Tramite esso, AMD dichiara che il suo 6000+ a 3 GHz, basato su geometria a 90 nm, riesce ad assorbire 125 Watt. I TDP dichiarati da Intel sono sempre un 10-15% più bassi rispetto al consumo reale, ma anche considerando questo scarto, il quad core Q6600 si attesta intorno ai 110 Watt. A pesare maggiormente sui consumi del tuo futuro PC sarà, comunque, il Radeon HD 2900 XT, che durante l'esecuzione di un gioco DirectX 10 come *Lost Planet* riesce a consumare ben più di entrambi i processori. Se non vuoi optare per una meno esigente GeForce 8800 GTS (100 Watt circa a pieno carico), non posso che consigliarti di acquistare un alimentatore nuovo, risparmiando sull'acquisto della scheda madre e puntando sul processore 6000+ o sull'ancor più economico 5600+. Entrambi rimangono comunque adeguati alle esigenze di calcolo dei giochi attuali e del prossimo futuro.

PRESTAZIONI INASPETTATE

Possiedo un PC composto da motherboard Asus P5N32-E SLI, 2 GB di Corsair TwinX 800 MHz, GeForce 8800 GTS, SoundBlaster

I primi vagiti di Live

Il servizio multiplayer Live per PC ha infranto dei tabù radicati (dando vita a server cross-platform, almeno nel caso di *Shadowrun*), ma ha anche importato, senza apporvi alcuna modifica, l'interfaccia ampiamente sperimentata dai possessori di Xbox 360. Tale fedeltà all'originale è da vedersi, secondo i responsabili della linea Games for Windows, come un punto di forza, dato che semplifica al massimo la connessione alle partite online. In realtà, in ambito PC, programmi quali GameSpy, All Seeing Eye e Xfire offrono da anni funzionalità ben più raffinate. Se Microsoft intende creare un nuovo standard deve sviluppare un client avviabile direttamente da Windows, posizionabile sul desktop e capace di consultare le classifiche globali inerenti i vari titoli. In questo modo, i giocatori già impegnati in battaglia potrebbero invitare chi sta impiegando diversamente il proprio tempo, e chi non condivide un particolare titolo con gli amici sarà in grado di trovare avversari di pari livello. Standardizzare l'interfaccia è un bene, ma gli amanti del multiplayer su PC hanno esigenze ben più elevate, rispetto a quelle offerte dall'interfaccia integrata nel gioco di FASA e in *Halo 2*. La barra laterale di Windows Vista, d'altronde, sembra essere lì apposta...

X-Fi Fatal1ty e Core 2 Q6600. Con Vista 32 bit, le prestazioni complessive sono terribili: il sistema riceve il voto 1.0 dal benchmark interno al sistema operativo. Ho assemblato male qualche componente o il PC è sbilanciato? In *Test Drive Unlimited* riesco a vedere solo il menu.

Gianpiero

Una configurazione del genere dovrebbe ottenere un voto compreso tra 5 e 5,5 nella classificazione di Vista, ed eseguire *Test Drive Unlimited* in piena scioltezza, anche impostando tutti i dettagli al massimo. Probabilmente, la causa del problema è da ricercarsi nel BIOS, che, nelle schede prime schede madri 680i, non riusciva a configurare correttamente gli hard disk SATA, producendo instabilità, non riconoscendo le configurazioni RAID e minando del tutto le prestazioni del sistema operativo. Il sito Asus accoglie la versione 602 del BIOS per la P5N32, che potrai aggiornare utilizzando l'utility EZ flash inclusa nel firmware della scheda. Salva il BIOS su un floppy o su una chiavetta USB, dopodiché riavvia il PC e tieni premuti, nelle prime fasi di accensione, i tasti Alt+F2. Scegli dal menu la voce **EZ flash 2** e utilizza il tasto **TAB** per passare tra i drive, fino a evidenziare il nome del file scaricato. L'aggiornamento dovrebbe avviarsi automaticamente dopo aver premuto **Invio**. Ricorda che EZ Flash può accedere solo alle chiavi USB formattate con file system FAT 16 o 32, e non a quelle dotate di partizioni NTFS.

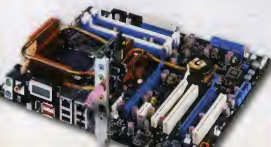
Usare troppa tecnologia significa, in *Shadowrun*, limitare il Mana utilizzabile. La piccola incompatibilità con i sistemi SLI segue la stessa filosofia, ma può essere aggirata.

UNIONE DI FORZE

Ho atteso *Shadowrun* con ansia, nella speranza di poter finalmente sconfiggere i proprietari di console, dimostrando l'inequivocabile superiorità di mouse e tastiera. Non appena avvio una partita, però, il gioco si pianta e mi ritrovo davanti al desktop di Vista 64 bit. Possiedo un Athlon FX-60, 2 GB di RAM, una Abit A8N SLI e due GeForce 8800 GTS da 320 MB. Ho provato a installare driver beta 158.43 e a cambiare le impostazioni interne del gioco, che sembra funzionare solo se disattivo la modalità SLI.

Nocturne

I tuoi esperimenti ti avevano portato a un passo dalla soluzione. Il titolo di FASA, capace di portare sugli stessi server i fan di FPS per PC e i maghi del joypad 360, non è del tutto compatibile con le configurazioni SLI. Il problema non può essere risolto dai programmatori del gioco, essendo causato dall'immaturità dei driver NVIDIA, ma è aggirabile senza vanificare la velocità di una delle due GPU. I ForceWare 158.43 sono disponibili solo in lingua inglese, per

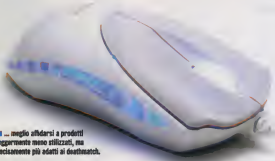
Il primo BIOS delle schede nForce 680i produceva più di un problema con molti hard disk SATA, e andrebbe immediatamente sostituito con una versione più aggiornata.

Solo per esperti Un esploratore uniformato

Quante volte, aprendo un link proposto da un amico in un forum, un newsgroup o tramite un programma di Istant Messaging, ci siamo trovati davanti una finestra di Explorer e non di Firefox o Opera? Una volta utilizzati i browser di nuova generazione , ricchi di plug-in e skin di ogni tipo, è fastidioso essere costretti a impiegare un programma di navigazione che non contempli funzioni basilari quali le gesture del mouse o il recupero dei tab aperti nelle sessioni precedenti. Al problema si può ovviare nella sezione **Imposta programmi predefiniti** del Pannello di controllo di Vista. Selezionando il browser da noi preferito e scegliendo l'opzione **Imposta questo programma come predefinito**, si sostituiscono facilmente i programmi di default. L'opzione **Scegli valori predefiniti per un programma** consente personalizzazioni ulteriori, quali l'apertura di FireFox per i server FTP e di Explorer per le pagine HTML. Chi proprio non volesse sbarazzarsi del browser di Microsoft per questioni di compatibilità con alcuni siti, troverà in IE7Pro un vero toccasana. Questo plug-in per il browser integrato in Vista, scaricabile gratuitamente all'indirizzo **www.ie7pro.com,** rende finalmente utilizzabili le gesture (permette, cioè, di passare tra le pagine e aprire e chiudere tab semplicemente muovendo il mouse), consente di salvare le pagine intere in immagini bitmap, GIF o JPEG (eliminando alla radice i problemi di stampa) e recupera automaticamente le pagine perse dopo un crash del browser o dell'intero sistema. Ancor più importante è la funzione di correzione automatica del testo, che farà la felicità di chi ama intervenire spesso nei forum. Scaricando dal sito **wiki.services.openoffice.org/wiki/Main_Page** il dizionario italiano gratuito di OpenOffice, decomprimendolo nella cartella **spelldic** presente nella directory di installazione di IE7Pro e scegliendo l'opzione **Aggiungi dizionario** con il tasto destro del mouse, è possibile usufruire di un correttore che suggerisce la giusta ortografia delle parole o pone rimedio autonomamente agli errori di battitura. IE7Pro è in continuo sviluppo, comprende molte altre funzionalità ed è utilizzabile anche sulla versione per XP di Internet Explorer 7.

Le funzionalità aggiuntive di IE7Pro sono racchiuse in un'unica finestra, da cui è possibile attivare anche il correttore automatico.

Finalmente, anche in IE è consentito navigare utilizzando le comode gesture del mouse.

Il Mighty Mouse di Apple nasconde i suoi due pulsanti dietro un design elegante, ma non è adatto ai giochi...

... meglio affidarsi a prodotti leggermente meno stilizzati, ma decisamente più adatti ai deathmatch.

cui dal pannello di controllo delle GeForce, dopo aver scelto la modalità **Avanzata**, dovrai andare alla sezione **Manage 3D Settings**, aprire la scheda **Program Settings** e aggiungere, tramite il tasto **Add**, l'eseguibile **shadowrun.exe**. Impostando la voce **Multi-GPU Performance Mode** su **Force split-frame rendering** e premendo Ok fino a uscire dal pannello di controllo, eviterai il temibile crash e potrai finalmente dire la tua sui server cross-platform. In pratica, le due GeForce si divideranno lo schermo esattamente a metà, bilanciando il lavoro tra le due GPU, ma impegnando in modo leggermente superiore la CPU. Un profilo automatico per il gioco verrà inserito nei prossimi ForceWare.

MOUSE MITICI

È possibile collegare al PC il Mighty Mouse di Apple? Vorrei soddisfare i gusti estetici di mia moglie e, contemporaneamente, scegliere un mouse adatto ai giochi.

Rosario

Il Mighty Mouse di Apple, una volta collegato a un PC tramite porta USB, viene automaticamente riconosciuto da Windows come un normale mouse a due pulsanti. Pur offrendo una discreta precisione ottica (800 dpi, ottenuti tramite un sensore laser), l'elegante periferica della casa di Cupertino non è però adatta agli utilizzi ludici. L'assenza dei due pulsanti, sostituiti da un sistema di rilevamento delle pressioni applicate dall'utente ai lati destro e sinistro del mouse, rende estremamente difficile mantenere il controllo durante i deathmatch.
Uno spostamento repentino produce, spesso, uno sparo inaspettato e la minuscola rotella centrale complica le operazioni di passaggio tra le armi. Considerando che i due tasti laterali aggiuntivi non vengono in alcun modo riconosciuti dai sistemi operativi Microsoft, non posso che consigliarti l'acquisto di mouse dal design altrettanto elegante, ma più pratici, quali il Razer Pro Click o il Saitek Obsidian.

SOS Rapido Risposte brevi

D Dopo essere passato al monitor Samsung Syncmaster 940 NW, non riesco più a giocare ad *Age of Empires III*. Quando lo avvio, compare un errore di inizializzazione Direct 3D. Le possibili soluzioni fornite dal programma riguardano l'aggiornamento dei driver o l'attivazione dell'accelerazione 3D, ma tutti gli altri titoli funzionano correttamente.

Glammy

R [illegible] called user.cfg [illegible] Documents and Settings\NomeUtente\Document\My [illegible] Age of Empires 3\startup [illegible] xres-1024 [illegible]

La conquista del continente nordamericano può fermarsi, in *Age of Empires III*, di fronte a una risoluzione video widescreen.

D Ho due comande relative a *Condemned* e *World of Worcraft*: nel primo, non appena sparo un colpo con un'arma da fuoco, il PC si riavvia. Il problema non si pone finché uso le armi bianche, ma certo non posso sperare di completare le missioni con il solo uso di un tubo metallico. In *WoW*, invece, non riesco neanche a entrare in un server, dato che dopo l'installazione parte una serie infinita di download relativi alle patch.

Laura

R [illegible]

D La mia copia di *Call of Duty* si pianta dopo una decina di minuti, ogni volta che entro in un server protetto da Punkbuster. Seguendo il consiglio del centro supporto di EvenBalance, ho scaricato un aggiornamento di Windows (il KB924867) che riesce a rallentare il sopraggiungere del blocco, ma non a eliminarlo.

Slevin 88

R [illegible] www.evenbalance.com [illegible] Installazione applicazioni [illegible]

La protezione Punkbuster, integrata in alcuni giochi antecedenti il 2004, si scontra con una modifica al codice kernel di XP, applicata da Microsoft tramite Windows Update.

D In un negozio milanese, ho visto un PC munito di due gigantesche ventole, del diametro di almeno 20 cm, illuminate da forti led blu e completamente silenziose. I commessi del negozio non hanno saputo dirmi il nome del case, ma mi piacerebbe scoprire se esiste qualcosa del genere, in vendita, in grado di raffreddare i bollori che sempre affliggono le mie configurazioni.

Daniele

R [illegible] www.aplus-case.de [illegible]

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto [illegible] sono afflitti da gravi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10.

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori: il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

[illegible] una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

[illegible] è una [illegible] a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

[illegible] al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Ed[illegible]are [illegible] collaboratori [illegible] na [illegible] na parola [illegible] getti da [illegible] di [illegible] a [illegible] (meglio se gr[illegible]s
Gioco Preferito: [illegible]

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare [illegible] suoi capi [illegible] testi divertenti e [illegible] E [illegible] la pretesa di essere pagato soprattutto
Gioco Preferito: [illegible] Beyond the [illegible]

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Spassa[illegible] tra San Diego e New Yo[illegible] [illegible] buona pace del resto della redazione e degli articoli da [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Abbandonare [illegible] calore del focolare domestic[illegible] per sfidare le insidie d[illegible] [illegible] dei [illegible] capi.
Gioco Preferito: Geometry Wars

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Preparare un DVD di GMC al giorno dopo aver affrontato rocamboleschi viaggi da casa alla redazione
Gioco Preferito: [illegible]

YURI ABIETTI
Specializzato in: Ind[illegible] pesant[illegible] metalli[illegible] danzare come [illegible] palco [illegible] perché [illegible] Lato [illegible] ha [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

ELISA LEANZA
Specializzata in: Se[illegible] suoi [illegible] oscu[illegible] riferimenti per [illegible] Scellerat[illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

Girotondo con astronave

Semplice non vuol dire facile, soprattutto se si combatte su una griglia.

NEL corso della lavorazione di questo numero di GMC, è successo qualcosa che accade di rado. Di fronte a uno dei monitor ultrapiatti e spettacolari che il nostro Alberto "Pape" Falchi ha costantemente in prova, si sono alternati quasi tutti i componenti della redazione... e non solo.

Lunghe code hanno visto fianco a fianco gli amici di "Xbox 360", "PSM" e "Nintendo". Tutti ad attendere che il joypad si liberasse. Tutti a commentare (spesso anche in modo salace) le prestazioni di chi era impegnato in quel momento a stabilire un nuovo record. Tutti ad ammirare la classe e la giocabilità di *Geometry Wars – Retro Evolved*. Un titolo che è arrivato solo ora su PC, dopo aver spopolato sulla più recente console di Microsoft. Stando all'autorevole "Pape", *Geometry Wars* ha rappresentato, perlomeno all'inizio della sua avventura, uno dei giochi per cui valeva la pena di acquistare Xbox 360.

Adesso come allora, *Geometry Wars* non si compera nei negozi, bensì tramite un servizio online (Live su Xbox, Steam su PC). E esattamente come due anni fa, la sua giostra di colori riesce a far accantonare lo strategico, l'FPS, il MMORPG o la simulazione di guida del cuore per un momento. Il tempo di battere il proprio punteggio o quello di qualcun altro. Un momento che può essere molto lungo.
Il segreto? Vallo a capire: una grafica minimalista eppure sgargiante (su PC esaltata delle risoluzioni più elevate), un sonoro avvolgente, la cura per il dettaglio, una formula essenziale eppure insuperabile – accumulare punti "torchiando" senza requie la propria concentrazione e i propri riflessi, fino all'attimo di distrazione fatale. Pescate dal mucchio, o scegliete un'equilibrata dose di ogni ingrediente.

Resta il fatto che, in un panorama in cui troppo spesso si finisce assordati dagli stessi "grandi nomi" strillati a squarciagola anno dopo anno, in cui i giochi sembrano sempre già fatti, ogni tanto c'è qualcuno che sparigila e ci fa riscoprire il fascino di un'idea originale, il gusto di giocare con semplicità e divertirsi come bambini – letteralmente.

Ciò che ci dà fiducia nel futuro del nostro hobby preferito è che il PC, grazie alla sua natura versatile, può essere una culla privilegiata per le buone idee, come dimostrano i lavori di tanti appassionati sparsi per il mondo e resi più "vicini" dalla Grande Rete. Speriamo che i giochi come *DEFCON*, *Darwinia* e *Geometry Wars* continuino a costellare il sottobosco dei vari *FIFA*, *Call of Duty*, *Warcraft*, ma senza impensierirli troppo.
Il rischio che anche loro vengano assimilati per diventare "seriali" è da scampare come una maledizione Imperius. Ops...

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET

pag. 94

pag. 97

pag. 98

pag. 100

pag. 102

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Non avere passaporto, carta d'identità, patente di guida e certificato di nascita in carta semplice in pratica, "non esiste"
Gioco Preferito: *GRAW 2*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Consultare ogni giorno il sito ufficiale della WWE, per scoprire che fine ha fatto signor Vince McMahon!
Gioco Preferito: *Red Orchestra*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi
Gioco Preferito: *FlatOut*

FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Usare la penna come un bisturi applicando il suo talento a ogni genere videoludico.
Gioco Preferito: *La Tesi*

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 6*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta
Gioco Preferito: *Double Agent*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in. Mandare una mail per ogni dubbio E adesso ha scoperto anche come usare telefono cellulare!
Gioco Preferito: *Sam & Max*

Il Mod *F1 '79* è quello che, ultimamente, ci sta regalando le più grandi soddisfazioni, soprattutto utilizzando un volante con il cambio a innesto diretto.

Se volete dilettarvi con le derapate controllate, non potete fare a meno del Mod *Corvette C6R*. Queste auto scivolano che è un piacere.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

RFACTOR

A volte, è necessario rivedere i propri giudizi con il senno di poi. Soprattutto nel caso di *rFactor*.

IN ITALIANO

I menu di *rFactor* sono interamente tradotti in Italiano, perlomeno nella versione inscatolata distribuita da Koch Media. Se preferite acquistarlo online, invece, dovrete rimanere ancorati alla lingua inglese.

COME ACQUISTARLO

Per acquistare *rFactor* avete due scelte: puntare il browser su www.rfactor.net, estrarre la carta di credito o sfruttare il vostro account PayPal (solitamente arriva immediatamente), oppure aspettare settembre e acquistare la versione inscatolata distribuita da Koch Media. Quest'ultima ha i menu in italiano e costa leggermente di più: 39,99 euro contro i 34,99 della versione scaricabile, ma avrete scatola, DVD e manuale.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN paio d'anni fa, su GMC pubblicammo la recensione di *rFactor*, una simulazione di guida del noto team ISI (lo stesso che ha realizzato il motore di *GTR*, *GTR 2* e *Race – The WTCC Game*, per intenderci), d'importazione parallela nel nostro Paese.

Il giudizio, pur positivo, non era particolarmente lusinghiero: nonostante l'eccellente qualità del motore fisico, infatti, mancavano auto e piste degne di questo nome, e tutto veniva lasciato in mano ai modder. Un approccio interessante, ma i contenuti inclusi nel gioco, privo di qualsivoglia licenza, non erano particolarmente esaltanti, e ancora mancavano Mod degni di nota.

Due anni, per i videogiochi, rappresentano un tempo molto lungo e, dopo aver trattato estesamente delle numerose espansioni amatoriali nelle pagine della rubrica Next Level, abbiamo deciso di tornare sulla simulazione con una nuova prova, in cui terremo conto delle patch ufficiali e dei numerosi add on sviluppati dalla comunità. Considerando anche che, nel frattempo, *rFactor* ha trovato in Koch Media un distributore ufficiale in Italia.

Scriviamo subito che l'obiettivo che si erano prefissati gli ISI è stato raggiunto e superato: gli appassionati hanno prodotto quanto mancava al gioco per essere stimolante, aggiungendo tonnellate di piste, auto e campionati, e trasformando *rFactor* nella piattaforma di simulazione prediletta da chi intenda cimentarsi in numerose discipline automobilistiche. Se, infatti, *GTR 2* eccelle nel campo delle vetture del FIA-GT, è innegabile che sia molto limitato per tutto il resto, complice una struttura chiusa che non strizza l'occhio ai modder.

Nel caso di *rFactor*, potete passare con un clic dalle monoposto alle ruote coperte, dalla Formula BMW alle Lamborghini Gallardo, senza tralasciare campionati più o meno noti, quali il

> **"È diventato indispensabile per chi ama le corse virtuali"**

mondiale di Formula 1 o il Lienz Festival. Per forza di cose, la qualità è altalenante, e non tutti i Mod disponibili vi faranno lacrimare di gioia, ma ci sono parecchie perle che, da sole, meritano l'acquisto del gioco.

Sebbene i passi avanti compiuti dagli ISI per quanto riguarda la fisica siano evidenti, riteniamo *GTR 2* ancora superiore dal punto di vista del realismo, soprattutto se si installano le patch non ufficiali NAP (New Advanced Physic) e NAW (New Advanced Weather). Le differenze vanno ricercate in una migliore gestione delle condizioni atmosferiche (*rFactor* non contempla la pioggia) e in una simulazione degli pneumatici, a nostro avviso, più corretta. Considerata la versatilità del prodotto di *rFactor*, però, si può tranquillamente passare sopra questi nei. Il motore grafico è il medesimo, ma nel gioco Simbin sono stati aggiunti effetti migliori, soprattutto per quanto riguarda l'illuminazione. Di contro, *rFactor* è nettamente più snello e risulterà molto veloce anche su computer non proprio spinti – un traguardo che non è stato raggiunto con *GTR 2*, che, anche se lanciato a dettagli bassi, non riesce a schizzare come un fulmine.

Per quanto riguarda il realismo, invece, è difficile esprimere un giudizio definitivo, e molto dipende dal Mod che si prende in considerazione. Se volete correre con le auto del FIA GT,

FACCIAMO RIFORNIMENTO

In un certo senso, *rFactor* non è altro che un contenitore. Il gioco, in sé, non è imperdibile, ma basta installare i Mod per renderlo "completo". Dove prenderli? Vi suggeriamo una serie di link da seguire per rimanere aggiornati sia sugli add on in uscita, sia sulle varie competizioni online. Quando non indicato, i siti sono in lingua inglese.

www.rfactorcentral.com
www.drivingitalia.net (in italiano)
www.slipangle.it (in italiano)
www.rscnet.com
www.simleague.net (in italiano)
www.rfchamp.it (in italiano)

Sono presenti anche le Stock Car. Pur se i circuiti sono eccezionali, troviamo la fisica delle auto meno convincente rispetto a quella di *NASCAR Racing 2003 Season*.

NON SOLO PISTE E VETTURE

Fra i tanti Mod disponibili per *rFactor*, ci preme sottolinearne uno che non aggiunge automobili o tracciati. Si tratta del *RealFFPlugin* (**www.rfactorcentral.com**), in continuo aggiornamento e che sembra essere molto apprezzato sia dai giocatori, sia dagli sviluppatori di Mod. Questi ultimi, sempre più spesso, consigliano di installarlo in quanto hanno tarato il loro aggiornamento basandosi proprio su di esso. Si tratta di un plugin che si sovrappone al Force Feedback del gioco, superando una serie di limitazioni e trasmettendo solamente gli impulsi in tempo reale, evitando quelli pre-calcolati. Inizialmente, la sensazione sarà strana, ma basterà qualche giro per rendersi conto di "sentire" meglio la vettura e i tempi di reazione si abbasseranno nettamente. Con alcuni Mod, purtroppo, l'effetto può risultare fastidioso, ma in tal caso basterà premere l'apposito tasto (G è quello predefinito) per disabilitarlo. Tipicamente, il *RealFFPlugin* funziona in maniera eccellente con i Mod che utilizzano *CarFactory* (**www.rfactorcentral.com**) per simulare le sospensioni. Attenzione: in certi casi, bisognerà invertire le forze sul volante, per avere gli effetti corretti (per esempio, nel *Mod 79*, con i volanti Logitech, è necessario mettere la forza del FF su valori positivi, invece che negativi). In ogni caso, leggete sempre i readme.txt allegati ai Mod per dei suggerimenti a riguardo.

Gli italiani, come al solito, si distinguono con i motori: il Mod *Supercopa Leon 2006* di M@d 69 è realizzato a puntino!

TRUCCHI PER I [illegible]

Forse per conferire e *rFactor* una struttura più giocosa, gli ISI hanno deciso di non rendere da subito disponibili tutte le auto e gli upgrade presenti nel gioco. Inizierete con una somma di denaro limitata, che vi permetterà di acquistare solo i modelli base e alcuni piccoli aggiornamenti. Vincendo gare e campionati, potrete finalmente sbloccare tutto. Se non volete perdere tempo, lanciate un week-end di gara e, nella schermata di chat all'interno del garage, scrivete **ISI_BABYFACTORY** e premete Invio. Uscite dalla gara e, magicamente, il vostro conto in banca (solo quello virtuale, purtroppo) avrà un'impennata niente male.

Le sportellate sono una costante nelle gare con vetture a ruota coperte.

indubbiamente la simulazione dei Simbin è inarrivabile, ma *rFactor* eccelle quando si vanno a guidare le vetture a ruote scoperte. Gli ISI hanno collaborato a lungo con Intel e BMW Sauber, tanto da includere la famosa monoposto usata nel 2006, all'interno della patch di gioco 1.250. Recentemente, è stata resa disponibile anche la versione 2007, che consigliamo di provare al volo (la trovate sul sito ufficiale e, nella versione distribuita da Koch Media è già presente nel DVD).

Sono finiti i tempi di *F1 Challenge*, con le monoposto che, senza il traction control, sembravano correre sul ghiaccio. Ora, la vettura è incollata al terreno come si conviene a una Formula 1 e si potrà osare leggermente di più con il pedale, a patto di prendere la traiettoria corretta e di avere un assetto adeguato al tracciato. Sembra facile, ma credeteci, non è così. Il fatto che riusciate ad affrontare le curve lente con meno problemi non significa che sia semplice prenderle abbastanza velocemente da riuscire a star dietro all'Intelligenza Artificiale. Per non parlare degli avversari reali che incontrerete in Rete, alcuni dei quali vi faranno sentire degli incapaci, una volta che confronterete i tempi. Ma la Sauber non è l'unica vettura di F1 contemporanea presente. È certamente quella simulata meglio, ma anche il Mod *CDTP 2006* (**www.cdtp.net**) non scherza quanto a realismo: include anche tutte le regole ufficiali del campionato FIA di Formula 1 e permette di organizzare campionati il più possibile verosimili.

Se apprezzate le auto d'annata, non potrete fare a meno del Mod *1979* (su **www.rfactorcentral.com**, come la maggior parte dei Mod di cui parliamo in queste pagine), che cerca di riprodurre

La Caterham sono vetture divertenti da guidare. Il Mod disponibile per *rFactor* non sfigura con la versione a pagamento sviluppata dai Simbin come aggiornamento per *RACE – The WTCC Game*.

La Formula BMW è un ottimo trampolino di lancio per giovani piloti desiderosi di farsi strada nel mondo delle corse reali.

SETUP DI OGNI TIPO

La struttura aperta di *rFactor* ha imposto agli ISI di realizzare un motore che fosse in grado di adattarsi a qualsivoglia tipo di vettura. Non c'è da stupirsi, dunque, se la schermata del setup di una Leon sembra limitato, a causa dei pochi parametri su cui agire. Scegliete come veicolo una monoposto, invece, e la vostra brama di "tuning" verrà soddisfatta dalle numerosissime opzioni, che includono parametri raramente visti in altri titoli, quali la gestione del terzo ammortizzatore (montato sulle monoposto più spinte).

con il massimo della fedeltà il campionato F1 di quel periodo, quando ancora l'elettronica non esisteva. Gli autori hanno riprodotto al meglio le regole della stagione '79, ma si sono impegnati anche per realizzare le vetture, differenziandole l'una dall'altra e inserendo un'opzione per il cambio a innesto diretto, che esalterà i possessori di volanti come il Logitech G25. Il corretto uso della frizione, in questo caso, farà la differenza fra un bravo pilota e uno mediocre, e se, inizialmente, ci si scontrerà con una curva d'apprendimento non proprio morbida (basta alzare la frizione al momento sbagliato per trovarsi in testacoda), una volta trovato il ritmo, il coinvolgimento raggiungerà livelli impensabili.

Restando in tema di monoposto, segnaliamo il recente Mod *2006 Chomp Cor World Series*, sviluppato magistralmente dagli iDT e che soffre solo di un piccolo problema con il grip, forse un po' troppo elevato per quel tipo di vetture.

Se preferite le auto a ruote coperte, invece, merita una menzione d'onore il Mod *Super Copa Leon 2006*, realizzato dalla nostra vecchia conoscenza M@d 69, il quale ha svolto un ottimo lavoro nel simulare la splendida auto di Seat. Non è certo l'unico prodotto di qualità: Panoz, Corvette e Megane sono altre quattroruote simulate in maniera certosina, che ci hanno regalato parecchie soddisfazioni. Chi ama le Porsche vorrà dilettarsi con il Mod *PCC 2005*, valido, anche se non c'è paragone con i medesimi gioielli simulati in *GTR 2* – nettamente più verosimili quanto a comportamento. Sono presenti anche le National Stock Car, bolidi simili a quelli di NASCAR che, pur essendo realizzati dagli ISI, non ci hanno soddisfatto a pieno, dal momento che non riescono a trasmettere correttamente la sensazione di "peso" di questi mostri di potenza. D'altro canto, abbiamo trovato molto divertenti le competizioni particolari, come il Lienz Festival, una nota gara in cui si corre fra angusti paesini austriaci e tortuose strade di montagna, fino ad arrivare a un'ultima tappa che include un impegnativo tratto di fuoristrada.

Finora, abbiamo citato solo alcune delle possibilità di *rFactor*, segnalando quelle che, a nostro parere, sono le perle migliori della simulazione. Basterà fare una ricerca su Google per rendervi conto di quanti altri Mod siano disponibili (Formula Nippon, Formula BMW, Pagani Zonda, Porsche Fabcar, Ferrari F430 e le vetture del DTM sono solo alcuni ulteriori esempi). A questo, aggiungete una tonnellata di circuiti, spesso convertiti in maniera eccellente da altri titoli, e avrete un gioco di guida realmente completo, grazie a cui soddisfare ogni "perversione" motoristica. Nulla vi vieterà di correre con il Maggiolone Volkswagen sul vecchio Nurburgring o di sfrecciare sull'attuale tracciato di Monaco con una Tyrrel del '79.

Gli ISI, insomma, hanno vinto la scommessa: il loro ottimo motore è stato sfruttato, modificato e adattato dalla vivissima comunità di appassionati; grazie alla qualità dei Mod, è diventato indispensabile per chiunque ami le corse virtuali. Forse non raggiunge l'eccellenza di *GTR 2* in certi aspetti, ma l'incredibile varietà non farà pesare troppo il microscopico gap con il gioco di Simbin.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

GTR 2, Set 06, 9
La miglior simulazione di guida disponibile, che ha l'unica pecca di non essere molto aperta ai Mod.

RACE – The WTCC Game, Gen 07, 8
L'ultima patch ha migliorato la già buona simulazione dei Simbim, e l'aggiunta delle Caterham (al prezzo di circa 5 euro su Steam) la rende più completa.

info ■ Casa **ISI** ■ Sviluppatore **ISI** ■ Distributore **ISI/Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.rfactor.net

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, connessione a Internet**
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 2.0, Banda Larga, DVD-ROM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ottimo supporto dei modder
- Eccellente motore fisico
- Netcode ben realizzato

- Senza gli add on, è un po' insipido
- È solo per gli amanti della simulazione
- I.A. migliorabile

***rFactor* è il punto di riferimento per le simulazioni di guida, insieme a *GTR 2*. Le eccellenti prestazioni del codice di Rete, lo rendono perfetto per le sfide online, e i numerosi Mod in continua uscita ne aumentano a dismisura la longevità.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	ESPANDIBILITÀ
8	8	9	9	7	10

■ Il centro sperimentale studia le malattie sconosciute, in modo da scoprirne la terapia.

REALISMO SÌ, REALISMO NO

Giocando a *Hospital Tycoon*, vi accorgerete di un contrasto molto divertente. Da una parte c'è il realistico modello economico, con personale a diversa retribuzione secondo le mansioni e l'esperienza; dall'altra c'è l'assoluta fantasiosità delle malattie (dalla flatulenza eolica alla telefonite acuta) e dei macchinari diagnostici e terapeutici. Il risultato è una ventata d'ironia un po' demenziale, nel duro mondo della sanità.

■ Oltre ai compiti più prettamente manageriali, dovrete occuparvi anche delle relazioni umane tra i vostri dipendenti.

LA DIFFICILE ARTE DELLA CURA

I pazienti di *Hospital Tycoon*, oltre a essere molto numerosi, presentano anche malattie diverse. Il problema è che, se una patologia è nuova, nessuno saprà come curarla. Per questa ragione, bisogna costruire un centro di ricerca che permetta di scoprire la terapia adeguata. Poi, non rimarrà che dotarsi del macchinario necessario a curare il malato.

GENERE: GIOCO GESTIONALE

HOSPITAL TYCOON

Chi ha detto che fare il direttore sanitario sia noioso?

LA formula proposta da *Hospital Tycoon* si basa su un folle mix tra drammi da serie televisiva, comicità demenziale ed elementi manageriali.

Questo gioco gestionale ambientato nel difficile mondo della sanità inizia in un piccolo ospedale di bassa categoria e il vostro obiettivo sarà quello di ottimizzare la struttura in modo che diventi un punto di riferimento per tutti i malati della zona. Occorrerà, dunque, assumere personale qualificato, fondare nuovi reparti e comprare strumentazioni diagnostiche e terapeutiche all'avanguardia. Purtroppo, i soldi non saranno infiniti, e per questo risulterà indispensabile gestire oculatamente le proprie finanze, investendo costantemente sugli aggiornamenti, sia tecnologici, sia professionali, per far sì che medici e infermieri diventino più veloci nelle visite e possano, quindi, farsi pagare di più.

L'amministrazione dell'ospedale è essenziale e non obbliga a impegnarsi in una minuziosa microgestione di ogni parametro. Questo anche grazie a una buona Intelligenza Artificiale, che alleggerisce il giocatore di molti compiti poco importanti (come indirizzare i pazienti alle stanze per le visite). Anche l'interfaccia è semplice, presentando, in modo ordinato, tutte le informazioni necessarie per controllare le proprie risorse.

■ Qui sono elencate tutte le malattie che sono state curate nell'ospedale.

■ Tramite questa schermata, assumerete del nuovo personale.

"La trama sembra presa da una serie TV"

Hospital Tycoon, però, non è solo un freddo gestionale: ci si dovrà occupare dell'arredamento dei reparti, ma sarà anche consentito far interagire il proprio personale, in modo analogo a quello di *The Sims*.

Il tutto è condito con una trama che sembra presa da una serie TV tipo "Grey's Anatomy", caratterizzata da flirt tra infermiere e dottori, truffe ai danni dell'ospedale e inimicizie che sfociano in risse. Dopo qualche ora, però, *Hospital Tycoon* diventa un ripetitivo, riducendosi al solo acquisto e posizionamento di strumentazioni sempre più ingombranti.

Nemmeno la componente da simulatore di vita convince, a causa delle poche interazioni disponibili. Inoltre, ci sono alcuni difetti. Il sonoro è al limite del fastidioso, non tanto per il sottofondo musicale che risulta piacevole, quanto per l'inascoltabile chiocciare delle voci dei personaggi. Anche la grafica si attesta su livelli mediocri, a causa di ambientazioni poco dettagliate e di texture a bassa risoluzione.

Un titolo consigliato unicamente a chi vive di solo pane e medicina.

Francesco Mozzanica

IN ITALIANO

Hospital Tycoon è completamente tradotto in italiano, scatola, manuale e testi a schermo compresi.

IN ALTERNATIVA...

The Sims 2 Ott 04, 9
Un magnifico simulatore di vita, caratterizzato da una profondità invidiabile e da una longevità virtualmente infinita.

The Movies Dec 05, 9
Anche in questo gioco bisognerà costruire e ingaggiare personale. L'ambientazione, però, è il magico mondo della celluloide.

Info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **DR Studios** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.codemasters.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 750 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Trama divertente
- Ironico
- Gestione economica curata

- Voci inascoltabili
- Grafica mediocre
- Tutto già visto

***Hospital Tycoon* è un gestionale che, a fronte di una struttura di gioco varia e potenzialmente divertente, presenta una certa ripetitività, oltre ad altri problemi che influiscono negativamente sul giudizio finale.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
5	4	6	6	7	7

5½

I "biscioni" vanno colpiti alla testa: il resto del loro corpo è immune ai colpi del giocatore.

Nei momenti più concitati, lo schermo diventa un'esplosione di colori sgargianti!

GENERE: SPARATUTTO

GEOMETRY WARS RETRO EVOLVED

Con cinque euro si comprano poche cose: un chilo di pane, una birra (forse)... o uno dei giochi migliori degli ultimi anni.

IN ITALIANO

In *Geometry Wars* non c'è parlato, né testo, solo immagini e suoni. I menu, però, sono stati tradotti in italiano.

DOVE È COMINCIATA

***Geometry Wars* è solo uno dei tanti titoli disponibili su Live Arcade, il servizio online della console Xbox 360. Se volete saperne di più, troverete in edicola "Xbox Magazine Ufficiale", l'unica rivista che permette di provare in anteprima i giochi per Xbox 360. "Xbox Magazine Ufficiale" è venduta al prezzo di 8,99 euro.**

SOLO STEAM

***Geometry Wars* è un gioco che esiste solo in Rete. Che abbiate Xbox 360 e un PC, non potrete comprarlo se non online. Nel caso del PC, la distribuzione si appoggia al noto servizio Steam di Valve.**

QUANDO uscì Xbox 360, uno dei titoli che si è fatto notare da subito è stata una vera perla "nascosta", che non si poteva neppure comprare in negozio: *Geometry Wars – Retro Evolved.*

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

UN VERO AFFARE GIOCHI COMPUTER

Era acquistabile tramite il servizio Live per una manciata di euro, ed è immediatamente diventata una delle "killer application" della console, ovvero i titoli che valevano da soli l'Xbox 360. A distanza di circa due anni, finalmente, Bizzarre Creations (che ha al proprio attivo gemme come la recente serie *Project Gothom Racing* e il mai dimenticato *The Killing Game Show* per Amiga e Atari ST) ha realizzato che *Geometry Wars* poteva dimostrarsi un successo anche su PC e, dopo un accordo con Valve, sul servizio online Steam è finalmente apparso questo semplice quanto intrigante gioco, capace di togliere il sonno a milioni di appassionati.

L'approccio è minimalista, quasi si trattasse di una produzione minore, ma la cura per il dettaglio è tale che *Geometry Wars* cattura prima visivamente, per poi avvolgere le orecchie del giocatore e, infine, trascinarlo nel tunnel della dipendenza alla ricerca del punteggio sempre più elevato. La prima volta che si supereranno i 100.000 punti ci si pavoneggerà delle proprie capacità, ma entro breve ci si renderà conto che non sarà più sufficiente. Il traguardo successivo sarà la "soglia psicologica" del milione, ma basterà guardare le statistiche online per capire che sarà necessario fare di più – molto di più – per aspirare a raggiungere il gotha dei giocatori.

Geometry Wars è ricerca del punteggio fine a se stessa. Non ci sono mostri da abbattere o misteri da svelare: l'unico obiettivo e sopravvivere il più possibile

> "La grafica è un tripudio cromatico"

nel tentativo di far salire il moltiplicatore e di umiliare gli amici con la propria bravura. Lo schema di gioco è solo apparentemente banale, e basteranno poche ore per rendersi conto di come ogni minimo parametro sia stato tarato in maniera da avvantaggiare gli utenti più bravi e tenaci, che non si sentiranno mai imbrogliati dal computer. Se si muore, è solo per incapacità, mai perché la macchina ha giocato sporco.

Definire la natura di *GW* è semplice: controllate l'astronave e fate a pezzi i nemici, evitando le collisioni. Lo stick sinistro del joypad controllerà la direzione della nave, quello destro il fuoco (la combinazione mouse+tastiera è accessibile, ma non la consigliamo). Potrete quindi muovervi in una direzione e sparare nelle altre, sebbene non sempre tale approccio sia il migliore per sopravvivere. Con i tasti dorsali, si attiverà una bomba che spazzerà via ogni avversario dallo schermo, tirando fuori il giocatore da situazioni altrimenti troppo complesse da gestire.

Sembra facile, ma non è così. Per dominare, in *Geometry Wars* bisogna si avere riflessi prontissimi, ma anche saper usare la strategia più adatta. La grafica è talmente ricca di colori che può facilmente distrarre i novizi. I più bravi, invece, scorgeranno nel tripudio cromatico le zone dove infilarsi per sfuggire alla morte, e intuiranno da pochi particolari quello che starà accadendo nelle zone dello schermo non ancora visibili. Impareranno a muoversi a ridosso della griglia che delimita l'area di gioco, in modo da avere le spalle sempre coperte e, soprattutto, affineranno il proprio udito così da interpretare correttamente i fondamentali indizi sonori. Ogni volta che apparirà un nemico, infatti, sentirete un rumore peculiare, e dopo alcune sessioni sarete in grado di capire cosa sarà presente

LE STRATEGIE

Anche se *Geometry Wars* è uno sparatutto, non significa che potrete spegnere il cervello. Tutt'altro! I vostri sensi dovranno essere concentrati sul gioco e, man mano che passerà il tempo, imparerete come toglervi d'impiccio dalle situazione usando la corretta strategia per ogni tipo di nemico e per ogni ondata di avversari. Imparare a riconoscere i suoni della "ricomparsa" (respawn) dei nemici è il primo passo; intuire gli schemi di comportamento di ogni avversario il secondo. Sfruttare i buchi neri è il terzo scalino della lunga rampa.
Se non volete affidarvi al vostro intuito, o semplicemente preferite accelerare i tempi, su Internet trovate un'ottima guida con tanto di utili filmati esplicativi: per scovarla, puntate il browser all'indirizzo **www.gamealmighty.com/story-individual/story/Geometry_Wars_Retro_Evolved_Strategy_Guide_With_Video/** (in inglese).

NESSUNA ALTERNATIVA GRATUITA

Poco dopo l'uscita di *Geometry Wars – Retro Evolved*, in Rete è apparso un divertente clone, ben fatto ma tutto sommato non all'altezza del prodotto di Bizzare, intitolato *Grid Wars*. Era disponibile all'indirizzo **www.incitti.com/Blitz/**. L'uso del passato è d'obbligo: Bizzare Creations non ha apprezzato l'idea che qualcuno facesse soldi copiando la sua idea e ha amichevolmente suggerito all'autore di rimuovere il clone dal sito, a meno che volesse mettersi contro i legali di Microsoft in un tribunale. L'autore, comprensibilmente, ha ceduto. Per maggiori dettagli, recatevi all'indirizzo **www.eurogamer.net/article.php?article_id=66788** (in inglese), dove il programmatore di *Grid Wars*, Mark Incitti, pubblica alcune sue considerazioni.

Correre lungo i bordi è una strategia vincente, soprattutto superato un certo punteggio, quando il gioco si fa veramente cattivo.

SISTEMA DI CONTROLLO

C'è un solo modo per giocare al meglio *GW*: il joypad di Xbox 360. In alternativa, potete utilizzare un qualsiasi joypad, anche quello della PlayStation 2, a patto che abbia due stick analogici. Se siete dei temerari, vi è consentito appoggiarvi anche a mouse e tastiera, ma perderete buona parte del divertimento e dell'immediatezza del gioco. Siete avvisati.

Le bombe che spazzano lo schermo sono addirittura più importanti delle vite: usatele con intelligenza, e solo quando sarà veramente necessario.

I buchi neri possono rivelarsi degli ottimi alleati, almeno per i giocatori più bravi.

nell'area di gioco, anche se l'avversario sarà comparso in una zona non visibile. Sembra una sciocchezza, ma si rivela un dettaglio fondamentale per imbastire la propria strategia, dal momento che ogni avversario ha il suo particolare schema di attacco, e conoscerli tutti a menadito è l'unico modo per sopravvivere a lungo. Ci sono i rombi blu che puntano lentamente verso il giocatore, così come quelli verdi che tendono a evitare i colpi, o quelli rosa che, una volta centrati, si dividono in due pezzi più piccoli, ma non meno infami.

Man mano che si fanno fuori nemici, cresce il moltiplicatore del punteggio, vengono assegnati nuovi tipi di fuoco e... arrivano altri, maledettissimi, nemici. Come le fastidiosissime bisce che vanno colpite sulla testa per essere eliminate, o i buchi neri che deflettono i colpi e attirano tutto verso il loro centro. Questi ultimi possono anche rivelarsi dei preziosi alleati nelle mani di giocatori sagaci: la loro forza gravitazionale risucchierà gli avversari, e sarà facile sbarazzarsi di alcuni fastidiosi inseguitori semplicemente andando vicino ai "black hole" e lasciando a questi il compito di inglobarli. Attenzione, però: quando saranno troppo "carichi", inizieranno a pulsare sino a esplodere e scagliare pericolosissimi detriti dappertutto.

Nella sua semplicità, *Geometry Wars* si basa su una serie di regole ferree e sapientemente studiate, che messe insieme regalano ore di piacere, esattamente come capitava con i classici videogiochi degli Anni '80, quali *Spoce Invaders* o *Poc Mon*, per citare i più famosi. Al contrario di questi capisaldi del mondo videoludico, *Geometry Wars* è anche spettacolare da vedere, e la sua veste minimale non deve trarre in inganno: una volta in movimento, lo schermo si trasforma in un trionfo di luci e colori, che finiranno per esaltare anche il più accanito sostenitore del fotorealismo. Per meno di cinque euro, poi, è l'affare del secolo.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Gridrunner++, Nat 02, 8
Uno sparatutto psichedelico con pecore e colori assurdi, sviluppato da quel genio visionario di Jeff Minter.

Darwinia, Mar 05, 8½
È uno strategico, ma la grafica e lo schema di gioco minimalisti ed essenziali piaceranno a chi apprezza il "retrogaming moderno".

■ Casa **Bizzarre Creations** ■ Sviluppatore **Bizzarre Creations** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 4,5** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.bizarreonline.net/gw.php

- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, Connessione Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB**

+ Immediato
+ Spettacolare da vedere
+ Incredibilmente longevo

− Perderete il sonno
− Imparerete nuove imprecazioni
− Nessuna classifica online dei migliori punteggi

Un'opera d'arte, sia da vedere, sia da giocare. *Geometry Wars* ha stile ed è divertente. Non ha uno scopo, se non quello di fare punti, e forse qualche giocatore giovane potrebbe non apprezzarlo a pieno. Se avete superato i 30, però, è imperdibile.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	NEMICI	STILE
9	9	9	9	9	9

9

La statua del Cristo Redentore, una delle nuove Meraviglie, è ideale per gli indecisi: elimina l'anarchia e le attese quando si cambia forma di governo.

A causa delle novità riguardanti il combattimento, non è più possibile conquistare una città solo con le armi d'assedio.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

Fonderemo le spade per farne aratri. E poi useremo gli aratri per farne missili balistici intercontinentali.

ANCHE se il grosso dei nuovi contenuti di *Beyond the Sword* arriva "dopo la spada", appunto, chi è abituato alle versioni precedenti di *Civilization IV* scoprirà che le novità iniziano molto prima.

Nella creazione di questa espansione, Firaxis ha cercato di venire incontro ad alcune delle più consuete richieste degli appassionati, anche per quanto riguarda le fasi iniziali di gioco. Prima ancora di cominciare la partita, troviamo le nuove civiltà e i nuovi leader (che ora possono anche essere accoppiati arbitrariamente: come suona "Toro Seduto, imperatore dei Sumeri"?). Nella maggior parte dei casi, i veterani non faranno fatica ad adattare le proprie strategie ai nuovi popoli. Vale però la pena di controllare prima le caratteristiche delle civiltà: a nessuno fa piacere trovarsi senza sbocco sul mare quando controlla gli Olandesi, no?

Una volta iniziata la partita vera e propria, è sufficiente qualche decina di turni per imbattersi nella novità più pervasiva: lo spionaggio. Quello che nel gioco originale sembrava un ripensamento dell'ultima ora, in *BTS* è una parte preponderante delle nostre relazioni con i vicini e offre possibilità estremamente interessanti per muovere guerra ai rivali senza sporcarsi le mani.

Il concetto base è semplice: la nostra civiltà produce un certo numero di "punti spionaggio" per turno; avere più punti consente di ottenere effetti passivi (come la possibilità di vedere la ricerca dei rivali o, addirittura, di ispezionare le loro città). Oltre a ciò, possiamo anche decidere di spenderli in missioni vere e proprie, inviando una Spia in un centro abitato nemico. Le opzioni sono numerose - dall'inquinare le riserve acquifere, al fomentare rivolte, all'influenzare la religione dell'intera nazione avversaria - ma il costo delle varie operazioni dipende da un gran numero di fattori, tra cui quello preponderante è il rapporto tra i punti a nostra disposizione e quelli del nemico. Siccome il modo principale per guadagnare punti spionaggio è quello di destinarvi parte del budget, è evidente che le vecchie strategie devono subire drastici cambiamenti per funzionare.

Sebbene ci siano altre novità che permeano *BTS* da cima a fondo, la gran parte è concentrata nelle fasi successive

"Le vecchie strategie non funzionano più"

del gioco. Una che abbiamo trovato particolarmente interessante è la "liberazione" delle città. Chiunque abbia giocato a *Civ 4* sa che, da un certo punto in avanti, il costo per fondare (o conquistare) una nuova città era superiore ai benefici ottenibili - cosa che rendeva praticamente inevitabile lasciarsi dietro una scia di distruzione e rovine a ogni campagna militare. In *BTS*, il problema è stato portato alle estreme conseguenze - e risolto. I costi di mantenimento sono diventati più alti (anche in maniera considerevole, nel caso di città su altri continenti), però ora è possibile lasciare che i borghi più remoti e meno redditizi si amministrino da soli, dando così vita a una Colonia gestita dalla CPU. Alternativamente, se si tratta di città conquistate a uno stato nemico successivamente divenuto nostro vassallo, possiamo sfoggiare magnanimità restituendogliele: i rapporti diplomatici ne trarranno beneficio, così come le nostre casse.

IN ITALIANO

Come il gioco base, anche *Beyond the Sword* è completamente tradotto in italiano, voci incluse. Purtroppo, i testi dinamici sono perlopiù generati basandosi sulla struttura inglese della frase, che mal si adatta all'italiano per varie ragioni, il che porta ad alcune stravaganze - il senso si capisce, comunque.

PARTIRE DALL'INIZIO?

Già in *Civ4* era prevista un'opzione per cominciare la partita dalle epoche storiche più tarde, invece che dal 4000 a.C.. Con *BTS* le cose si fanno davvero interessanti. Invece di partire con un numero prefissato di soldati, coloni e via dicendo, ora il gioco mette a disposizione un certo quantitativo di punti, con i quali comprare unità, tecnologie, città e infrastrutture. In questo modo, realizzeremo un impero adatto al nostro stile di gioco!

PREPARARSI AL PEGGIO

Occasionalmente, compare una finestrella che ci informa che abbiamo avuto un crollo in miniera, oppure che un menestrello ha composto una struggente ballata, e chi più ne ha, più ne metta. Nella maggior parte dei casi, le conseguenze dell'evento possono essere rese più vantaggiose (o meno devastanti) tirando fuori dei soldi dalla cassa. Esistono, però, casi in cui si tratta solo di scegliere il male minore e stringere i denti. Non è possibile basare una strategia su questi eventi casuali - tuttavia, ci vuole davvero poco per imparare a tenere in cassa sempre abbastanza soldi per avere l'opzione. Alla stessa stregua degli eventi casuali, ci sono le "missioni": occasionalmente, scopriremo che il Mastro Fabbro vuole che ci sia una Fucina in ogni città, o che i nostri generali hanno deciso che una certa miniera (sotto il controllo dei nostri vicini) è assolutamente fondamentale alla sicurezza della nazione. Portare a termine la missione nei tempi e modi previsti dà benefici considerevoli, come aumenti di produzione nelle città, o miglioramenti gratuiti per le unità; riuscire a farlo, però, è tutt'altro che semplice, e richiede spesso di sacrificare qualcosa. In questo caso, abbiamo quantomeno la possibilità di scegliere.

■ Diamo il benvenuto alla nostra prima Grande Spia: lo smoking bianco suggerisce che sarà meglio fargli trovare un Martini pronto.

■ La guerra navale è stata resa più interessante con le nuove unità, ma soprattutto grazie al miglior uso che ne fa la I.A.

MILLE GIOCHI IN UNO

Uno degli aspetti più interessanti di *Civ 4* era l'elevatissima potenzialità di modding, e *Beyond the Sword* la sfrutta fino in fondo: il pacchetto comprende 11 Mod, buona parte dei quali non sfigurerebbero come giochi a sé stanti. Alcuni sono semplici: il buffo *Defense*, per esempio, funziona come uno sparatutto arcade – iniziamo con un paio di unità che vengono attaccate da sciami di nemici; sopravvivendo, si ottengono soldi che permettono di comprare unità sempre più forti e sopravvivere ad altre ondate, e via dicendo.
Altri ancora sono delle normali varianti del gioco standard: *Gods of Old* sostituisce le divinità mesopotamiche alle normali religioni, e procede di conseguenza. Dovremo quindi erigere statue e templi e offrire sacrifici ai nostri déi per ingraziarceli, e magari convincerli a sterminare gli avversari...
Poi ci sono quelli davvero incredibili, come *Final Frontier*, che porta *Civilization* nello spazio, tra campi di asteroidi, sistemi solari, buchi neri, nebulose radioattive e tecnologie fantascientifiche – se qualcuno ci avesse detto che era un gioco vero e proprio, e non un Mod, non avremmo faticato a crederglil

■ Vi assicuriamo: *Final Frontier* è un Mod di *Civilization IV: BTS* – non un gioco a parte!

GLI MANCA SOLO LA PAROLA!

L'Intelligenza Artificiale avversaria è stata riveduta, corretta, rimpolpeta e imbottita di steroidi, e ora non scherza neenche ai livelli di difficoltà inferiori. I nemici sono sensibilmente più perfidi e le loro capacità di sfruttare la situazione è migliorata di vari ordini di grandezza, per non parlare della capacità di velutazione del pericolo principale. Scordiamoci, dunque, di rimanercene tranquilli e costruire e ricercare facendo regali qua e là: anche nel caso di relazioni diplomatiche ottime e rapporto di truppe a noi favorevole, ci troveremo con il territorio che pullula di spie, mentre gli altri si alleano per organizzare embarghi e nostro sfavore. Chiaramente, il lato positivo è che anche per il giocatore è diventato molto più semplice allearsi contro la potenza del momento – purché si riesca a convincere il futuro confederato che avrà da guadagnarne.

Inutile a dirsi, *BTS* introduce un ragguardevole numero di tipi di unità inedite, sia nelle ere antiche, sia in quelle moderne. Per la maggior parte, si tratta di truppe normalissime: si muovono, fanno danni e via di questo passo. Vale però la pena di menzionare la Nave Corsara, dalla nazionalità nascosta. Usata al momento giusto e con attenzione, consente di creare zone d'interdizione insuperabili, e dare davvero tanto, tanto fastidio agli avversari – cosa che non possiamo che apprezzare.

L'ultima grande novità di *BTS* sono le Corporazioni, appropriatamente identificabili come "religioni moderne". Una volta ricercate le tecnologie necessarie, è possibile sacrificare un Grande Personaggio per edificare il quartier generale di una specifica Corporazione e iniziare, così, a trarre benefici dalla presenza delle risorse opportune (per esempio, quelle minerarie per la Estrazioni Inc. portano a un aumento della produttività, mentre quelle agricole per la Mulini Cereali aumentano il cibo a disposizione).

La parte interessante è che le sedi delle Corporazioni comportano anche svantaggi per la città che le ospita, consumandone le risorse, il che permette di conquistare finanziariamente una nazione nemica semplicemente diffondendo i funzionari della nostra Corporazione tra i loro centri abitati: noi ne godremo i benefici, loro ne pagheranno il prezzo (qualunque critica al sistema economico attuale è lasciata alla fantasia del lettore).
Ci sarebbe ancora molto da dire, tra condizioni di vittoria cambiate, nuove Meraviglie, tecnologie sempre più avanzate e tantissimi miglioramenti meno evidenti, ma dobbiamo chiudere. E lo facciamo dicendo che *Beyond the Sword* ci sembra un acquisto obbligato per chiunque abbia già *Civilization IV* – e chi non ce l'ha, forse farebbe meglio a comprarlo...

Paolo Dente

IN ALTERNATIVA...

Heroes of Might And Magic V, Gen 07, 7
Il "concorrente fantasy" di *Civ 4* ha all'attivo anche l'espansione *Hammers of Fate*. Allegheremo entrambi alle edizioni CD e DVD del prossimo GMC.

Rise of Nations: Rise of Legends, Giu 06, 8
Chi preferisce l'immediatezza del tempo reale, ma non vuole rinunciare alla profondità di *Civ 4*, lo apprezzerà senz'altro.

Info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Firaxis** ■ Distributore **Take 2 IT** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.civilization.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB DiX 9.0c, DVD, *Civilization IV***
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB Pixel & Vertex Shader**
- Multiplayer **LAN, Internet, stesso PC, e-mail**

■ Partite ancora più variegate
■ Longevità assicurata anche dai Mod
■ È ancora lo strategico più completo

■ La complessità può intimidire un po'
■ Gli eventi casuali sono forse troppo frequenti
■ Servirà qualche sistematina al bilanciamento

Firaxis continua ad aggiungere contenuti di altissima qualità a un gioco partito già alla grande – il risultato è uno dei migliori strategici mai visti, sebbene si sia ormai persa l'immediatezza che contraddistingueva il capostipite della serie.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MODDABILITÀ
7	7	8	9	9	9

Ecco l'albero delle abilità, organizzato in base alle divinità.

I combattimenti sono appaganti, anche grazie agli spettacolari effetti del sangue.

GENERE: GDR/AZIONE

LOKI

Ci sono un greco, uno scandinavo, un egiziano e un azteco, e non è una barzelletta.

IN ITALIANO

Loki è interamente tradotto in italiano e le uniche sbavature sono piccoli errori sparsi qua e là, giustificati dalla grande mole di testo.

DOPO qualche anno passato nel dimenticatolo, il genere "hack'n slash" è tornato rapidamente in voga. Ci riferiamo alla stirpe nata dal primo, indimenticabile *Diablo*, composta da titoli che uniscono vari elementi tratti dai giochi di ruolo e da quelli d'azione.

Prima ci siamo divertiti con la piacevole sorpresa di *Titon Quest*, forse l'unica realizzazione recente a essere veramente degna di essere accostata al capolavoro di Blizzard. Poi, ci siamo imbattuti in *Silverfall*, pieno di idee interessanti, ma non esattamente entusiasmante. Ora, invece, è la volta di *Loki*, gioco che aderisce ai dettami più classici del genere e introduce qualche timida, ma interessante innovazione.

L'ambientazione scelta dagli sviluppatori, a prima vista, sembra un caotico miscuglio di stereotipi fantasy ed epici, visto che tira in ballo le divinità mitologiche di quattro popoli molto distanti tra loro (norreni, aztechi, egizi e greci). Ci imbatteremo in Atena, in Odino e in Seth, e mano a mano che proseguiremo nelle nostre avventure, dovremo pregarli e fare offerte in loro onore, così da ottenere poteri e abilità. Si tratta di una struttura un po' abusata nel mondo dei videogiochi, basti pensare ad *Age of Mythology*, ma in *Loki* riveste un ruolo centrale e originale. Infatti, mentre in molti altri titoli di questo genere, all'inizio della partita, si ha disposizione una complessa schermata di creazione del personaggio, qui potremo solamente scegliere l'etnia del nostro eroe, vestendo i panni di uno dei guerrieri creati ad hoc dagli sviluppatori.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese, troverete il demo giocabile di *Loki*.

GRAFICA MITICA?

La grafica di *Loki* si attesta su dei livelli più che rispettabili, e affianca scenari vividi e ricchi di dettagli e mostri e personaggi animati con buon gusto.

In buona sostanza, ci sono quattro personaggi fissi, tutti con una propria serie di abilità innate e di caratteristiche fisiche, che cominceranno la loro campagna in zone diverse. Per esempio, il guerriero norreno comincerà a combattere nelle fredde lande di cui è originario, difendendosi dalla misteriosa invasione dei servi di Seth, mentre la ragazza greca dovrà destreggiarsi in un combattimento in un'arena, cercando di impressionare Achille e Atena. È come se ci fossero quattro campagne diverse, e anche se buona parte delle quest e delle missioni sono comuni ai quattro eroi, le radicali differenze nello stile di gioco e il diverso ordine cronologico degli avvenimenti rendono ogni campagna di *Loki* interessante e stimolante.

> **"La novità più interessante riguarda il sistema di crescita degli eroi"**

La novità più interessante introdotta da Cyanide, però, riguarda il sistema di crescita degli eroi, che affianca la classica progressione di livelli a suon di punti esperienza a un particolare sistema basato sulla fede. Ogni uccisione, infatti, fa salire di un po' la barra dedicata alla religione e a ogni scatto si può scegliere una nuova abilità. Le abilità sono raccolte in strutture ad albero che ricordano, alla lontana, quelle di *World of Worcraft*, e sono organizzate in base alla divinità. Ogni eroe è libero di attingere dai poteri di tre divinità, organizzate in base allo stile di gioco scelto. Per fare un esempio inerente al guerriero norreno, Thor è dedicato al combattimento pesante con armi a due mani, Odino a quelle più leggere e Tyr agli stili intermedi. Tutto questo significa che ci sono tante possibilità diverse, e che ogni partita è potenzialmente diversa dall'altra. Inoltre, per aggiungere spessore a questo sistema, gli sviluppatori hanno introdotto la facoltà di sacrificare oggetti magici in cambio di punti fede, e di impostare il gioco in modo da guadagnare meno punti esperienza, ma più abilità.

Il sistema di controllo e quello di combattimento si appoggiano agli incrollabili pilastri del genere, e orbitano quasi interamente intorno al mouse. La stragrande maggioranza degli ordini d'attacco e movimento si impartiscono con

AZIONE IN COMPAGNIA

Loki ha un'interessante campionano di modalità multiplayer, tutte abbastanza promettenti. C'è sia la possibilità di sfidarsi, sia quella di cooperare, usando i personaggi cresciuti nella campagna in singolo o creandone di nuovi. Purtroppo, al momento di andare in stampa, i server erano ancora troppo deserti per dare un verdetto affidabile sul funzionamento del multiplayer. Ne riparleremo sulle pagine del Next Level, nella sezione Extended Play.

CHE RAZZA DI CAMPAGNA

Ognuno dei personaggi disponibili in *Loki* comporta uno stile di gioco completamente diverso. Con il guerriero norreno avremo a che fare, principalmente, con il combattimento corpo a corpo, mentre con la greca ci si potrà dare da fare anche con le armi da lancio. L'azteca e l'egiziano, invece, hanno a disposizione più abilità magiche; di conseguenza impongono strategie più complesse.

Le diverse campagne si incrociano in più punti, come quando l'egiziano fa visita ai norreni.

Gli edifici sono ben costruiti, e possono quasi sempre essere esplorati.

Il personaggio azteco è strano, ma è forse anche il più interessante.

il pulsante sinistro, mentre con il destro si gestiscono le magie e le abilità speciali. Il tutto funziona abbastanza bene, e l'unico problema è costituito dal cosiddetto path finding (ossia, dal sistema che permette al personaggio di andare da un punto A a un punto B senza bloccarsi a causa degli ostacoli), tutt'altro che perfetto.

L'altra sbavatura tecnica evidente è la gestione della telecamera, che spesso nasconde oggetti importanti e nemici. Ciò è dovuto anche al meccanismo che rende trasparenti i muri che si frappongono tra il giocatore e l'inquadratura, spesso non efficace come dovrebbe. Si tratta di problemi fastidiosi, ma perdonabili, che non danneggiano immediabilmente la qualità di *Loki*. Quello che, invece, guasta il gioco è la ripetitività delle sue quest, che nonostante mettano tanta carne al fuoco, non sono così diversificate da catturare l'appassionato e farlo entrare nella virtuosa modalità "ancora cinque minuti poi stacco". Tutto sa di già visto e, nonostante la varietà delle ambientazioni, ci si trova sempre a fare le stesse cose. Anche la trama è un po' troppo tirata per i capelli, e annoierà chiunque apprezzi solo il fantasy di classe. Tutte queste sbavature tengono *Loki* ben lontano dall'eccellenza, e ci spingono a consigliarlo solo a chi ha voglia di un sano "hack'n slash" e non si aspetta un capolavoro.

Elisa Leanza

IN ALTERNATIVA...

Titan Quest, Lug 06, 8 ½
Forse l'unico vero erede del grande Diablo. Da provare.

Sacred, Ago 04, 8
Un classico del genere. La sua espansione è presente all'interno del DVD demo allegato al numero 121 di GMC.

Info ■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Cyanide** ■ Distributore **Take 2** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.take2.it/loki/

- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 7 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Sistema di crescita interessante
- Buona grafica
- Quattro campagne da giocare

- Quest ripetitive
- Telecamera imperfetta
- Trama un po' noiosa

Un gioco interessante per le sue idee innovative, ma legato alla mediocrità da delle quest noiose e da una trama di serie B. Consigliato solo a chi ha un disperato bisogno di un gioco di ruolo tutta azione in cui la quantità supera la qualità.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
7	6	7	7	5	6

Il gioco sfoggia anche una fisica discreta, che permette di spostare oggetti e farli scontrare l'uno contro l'altro.

La parte più riuscita delle ambientazioni è la scalinata principale, con le sue rampe semoventi.

Gli extra e i premi sbloccati sono raccolti nella speciale stanza allestita per voi da Mirtilla Malcontenta.

NEL CD E NEL DVD

Troverete il demo di *Harry Potter e l'Ordine della Fenice* all'interno del CD 1 o del DVD demo allegati alle rispettive edizioni di GMC.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano, in alcuni casi (non tutti) è possibile contare sull'apporto delle voci originali del film.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

HARRY POTTER E L'ORDINE DELLA FENICE

Chiudono le scuole dei babbani e si aprono quelle di magia.

SIAMO, ormai, in dirittura d'arrivo. Le avventure dell'ex "maghetto" Harry Potter, diventato adolescente e promosso al rango di mago con i controfiocchi, stanno per giungere a una conclusione.

Nel frattempo, però, il mondo virtuale e quello in celluloide hanno appena concluso le grandi manovre atte a portare sul grande schermo e sul monitor il quinto episodio della serie: "Harry Potter e l'Ordine della Fenice".

Rispetto ai videogiochi ispirati ai precedenti capitoli della saga, *L'Ordine della Fenice* rappresenta un decisivo cambiamento strutturale, nonché un salto in avanti in termini di qualità. Abbandonata l'impalcatura costituita da livelli e missioni su binari predefiniti, stavolta, il mondo di Harry Potter è stato ricostruito all'insegna della libera esplorazione.

Gran parte dell'azione si svolge all'interno della scuola di Hogwarts, dove Harry e i suoi amici devono districarsi fra lezioni, birichinate, missioni e vari minigiochi. In altre parole, è consentito vagare quasi liberamente fra i corridoi del castello (alcuni percorsi o porte si sbloccano solo in un secondo momento, per mantenere inalterato lo svolgersi degli eventi della trama principale), accettando missioni di ogni tipo e impiegando a piacere il proprio tempo libero fra una lezione e l'altra.

Questa struttura di gioco fa sì che, per la prima volta, si riesca a percepire al meglio l'atmosfera di Hogwarts, tanto cara agli appassionati dei libri della Rowling. La seconda novità rilevante, che concorre ad arricchire ulteriormente la sensazione d'immedesimazione, è la possibilità di scagliare incantesimi agitando la bacchetta.

Se, nei capitoli precedenti, per lanciare una magia era sufficiente la pressione di un tasto, adesso occorre agitare correttamente la bacchetta, simulandone il movimento con il mouse. Con ogni probabilità, questa idea ha avuto origine in seno allo sviluppo del gioco per la console Wii, che, grazie al sensore di movimento presente nel controller, permette di realizzare magie agitando quest'ultimo. Tale soluzione è stata adattata alla versione PC sostituendo il mouse al controller. Il risultato non è altrettanto ispirato ma, tutto sommato, si rivela una simpatica alternativa al classico sistema di comandi.

"Si percepisce al meglio l'atmosfera di Hogwarts"

Il vero difetto di *Harry Potter e l'Ordine della Fenice* va cercato, però, nella scadente realizzazione grafica: un vero peccato, considerando il buon lavoro effettuato nel tentativo di ricreare al meglio gli ambienti. Si notano sia una certa cura per i dettagli, sia la fedeltà a libro e film. Purtroppo, tale dedizione non è stata accompagnata da altrettanta attenzione nell'evitare scalettature, problemi grafici assortiti e modelli dei personaggi poco convincenti.

Elisa Leanza

FRECCE E BACCHETTE

Le magie vanno realizzate agitando la bacchetta. Per farlo, potrete servirvi del mouse, oppure delle classiche frecce direzionali sulla tastiera. Noi consigliamo decisamente la prima opzione: è più comoda, precisa e garantisce una certa immedesimazione nel personaggio.

IN ALTERNATIVA...

Harry Potter e il Calice di Fuoco, Nat 05, 7
Nella sua precedente incarnazione virtuale, Harry è protagonista di un'avventura che corre su binari predefiniti, per il pubblico più giovane.

Harry Potter e la Coppa del Mondo di Quidditch, Gen 04, 6
Se siete dei fan della serie, siete anche degli appassionati di Quidditch Saltate in groppa alla scopa e preparatevi a competere con i campioni del mondo.

GIURO SOLENNEMENTE...

... di non avere buone intenzioni! Per districarsi tra le stanze e i corridoi di Hogwarts, è sufficiente ricorrere alla Mappa del Malandrino. In questo modo, conoscerete l'ubicazione di tutti i personaggi, così da rintracciarli nel minor tempo possibile. Comodo, specie considerando che buona parte delle missioni richiede di spostarsi velocemente da un punto all'altro della scuola in cerca di studenti. Il percorso da seguire per raggiungere l'obiettivo è segnalato dalla presenza di orme sul pavimento.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA UK** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://harrypotter.ea.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Nuovo sistema di controllo
- Ambientazioni e atmosfere
- Struttura di gioco non lineare

- Grafica scadente
- Ripetitività di alcune missioni
- Livello di difficoltà basso

Un gioco potenzialmente di buon livello, sprecato da una grafica al di sotto della media. Tante idee sepolte da una manciata di poligoni male assortiti, che non rendono giustizia al lavoro svolto sull'estetica delle ambientazioni.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	FEDELTÀ AL LIBRO	SISTEMA DI CONTROLLO
5	7	7	7	8	7

JOYSTICK IN BETA

Spaceforce offre "l'opzione" di controllare la propria astronave con un joystick. In realtà, tale dispositivo è assai poco opzionale, in quanto pilotare usando solo mouse e tastiera è così macchinoso, da rasentare la frustrazione. Una simile necessità sarebbe quasi comprensibile, se non fosse che molti possessori di joystick hanno riscontrato numerosi bug proprio in questo sistema di controllo; i problemi vanno dall'impossibilità di regolare la potenza dei motori con la rotellina del "throttle", a joystick in cui non funziona l'asse "Z" (quello che consente di ruotare l'astronave senza virare), a dispositivi che non vengono riconosciuti dal gioco! Noi abbiamo riscontrato diversi bug con il nostro Logitech 3D Estreme Pro, un modello di joystick abbastanza comune. Questi problemi sono così diffusi, che gli sviluppatori hanno aperto un thread apposito nel forum ufficiale del gioco **www.spaceforce-game.com/forum**. In ogni caso, la patch 1.1 è già stata annunciata.

Gli effetti di luce, molto realistici, "nascondono" alla vista i nemici che attaccano con il sole alle spalle.

IN INGLESE E SU DVD

La versione di *Spaceforce* che abbiamo testato è quella di importazione parallela, completamente in lingua inglese e disponibile solo su supporto DVD. È bene dire che, pur se la maggior parte dei dialoghi è sottotitolata, questo non è sempre vero, e alcuni filmati di intermezzo hanno solo il parlato.

GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

SPACEFORCE: ROGUE UNIVERSE

Un nuovo universo tutto da esplorare nel simulatore spaziale di JoWooD.

IMPORTAZIONE PARALLELA

IL genere dei simulatori spaziali, un tempo tra i favoriti dei giocatori (basti pensare a titoli come *Wing Commander* e *TIE Fighter*), negli ultimi anni ha dato segni di sofferenza, con pochi titoli veramente degni di rilievo e molte delusioni (vedi *Star Trek: Legacy*).

È per questa ragione che prodotti come *Spaceforce: Rogue Universe*, con le loro promesse di vasti universi da esplorare e giocabilità "aperta" vengono attesi con tanto interesse dai fan. In questo caso, però, una pubblicazione troppo affrettata mina quello che avrebbe potuto essere un prodotto di tutto rispetto.

Spaceforce è, essenzialmente, un simulatore di volo e combattimento spaziale ambientato in un remoto futuro. Il giocatore è posto all'interno della cabina di un'astronave e incaricato di esplorare un universo dinamico e dettagliato, accettando ed eseguendo missioni per le razze che lo abitano (in cambio di compensi monetari con cui acquistare potenziamenti per la propria nave) e scontrandosi con gli inevitabili nemici. Sono disponibili due modalità: la prima, "Storia", vede il protagonista nei panni di un pilota terrestre guidato dal desiderio di vendicare la propria famiglia (scomparsa durante le prime fasi di una terribile guerra intergalattica); la seconda, "Libera", consente di decidere la razza e la professione del protagonista tra le molte disponibili, e di vagare tra i pianeti in assoluta libertà.

I combattimenti, il vero piatto forte di *Spaceforce*, sono spettacolari e ricordano, per velocità di manovra e agilità delle astronavi, gli scontri tra caccia di classici come lo stesso *Wing Commander*. Sono, però, minati da un difetto di progettazione e da un serio problema nel sistema di controllo: quest'ultimo consiste nel fatto che il gioco è

> **"I combattimenti sono spettacolari"**

molto difficile da gestire con mouse e tastiera, e, come dettagliamo in un riquadro in questa pagina, la presenza di un joystick è pressoché indispensabile; il supporto per questo accessorio, però, è afflitto da molti bug.

Il difetto di progettazione, invece, riguarda le armi a raggi disposizione del giocatore: sono relativamente inefficaci contro gli scudi nemici, che richiedono dunque molti colpi per essere abbattuti (i missili, più devastanti, sono disponibili in quantità limitata). Ciò rende i combattimenti parecchio lunghi, e qui subentra un secondo problema: non è consentito salvare quando si vuole. Il risultato è che è facilissimo perdere, per stanchezza, sfortuna o distrazione, i conseguimenti di *ore* di gioco.

Peccato, perché con le sue 2.000 sottoquest e un'architettura pensata per il "modding", *Spaceforce* ha tutte le qualità per diventare un piccolo gioiello. Speriamo che gli sviluppatori, i quali hanno già annunciato delle patch per i difetti più evidenti, non tradiscano le aspettative, e continuino a lavorare con impegno al loro progetto.

Vincenzo Beretta

Le varie missioni di *Spaceforce* si svolgono su una mappa galattica ricca di sistemi stellari e pianeti.

IN ALTERNATIVA...

***X3: Reunion*,** Nat 05, 7 ½
il seguito di *X2* ha sofferto di un lancio affrettato, ma gli sviluppatori hanno limato i bug e aggiunto contenuti, rendendolo uno dei migliori titoli del suo genere.

Parkan II
Un gioco "cult" che unisce elementi di simulatore spaziale, GdR e strategia in tempo reale. Realizzato dagli sviluppatori russi di Nikita, è disponibile in download digitale presso **www.gamersgate.com**.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **ProvoxGames** ■ Distributore **Importazione parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 22** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.spaceforce-game.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 2 GHz, 768 MB RAM, scheda 3D 64 MB, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Processore 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- **Due modalità: Storia o gioco libero**
- **Vasto universo da esplorare**
- **Possiamo interpretare personaggi di varie razze**

- **Un joystick è quasi indispensabile, ma...**
- **Numerosi bug nel supporto per il joystick!**
- **Non è possibile salvare a piacere**

Un gioco dalle buone potenzialità, penalizzato da un sistema di pilotaggio macchinoso (possedere un joystick è indispensabile, eppure si lamentano bug con questo sistema di controllo!) e dall'impossibilità di salvare a piacimento.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
7	7	6	8	7	8

L'ambientazione di *You Are Empty* non vi ricorda qualche altro titolo più blasonato?

Mirare alla testa è come colpire i piedi? Anche questo è possibile in *You Are Empty*.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

YOU ARE EMPTY

Uno sparatutto veramente vuoto...

ISTINTO!

***You Are Empty* non è il solo gioco creato da Digital Spray Studios: il team russo sta lavorando anche a un altro sparatutto intitolato *Instinct*, con un'ambientazione futuristica. Speriamo solo che i risultati siano migliori.**

IN ALTERNATIVA...

Penumbra Overture, Mag 07, 7
Se siete alla ricerca di un'avventura dalle tinte forti, ma che fornisca la giusta dose d'azione, il prodotto di Frictional Games è il gioco giusto per voi.

S.T.A.L.K.E.R., Mag 07, 7½
Anche Chernobyl è invasa da umani in rivolta e mostri mutanti, ma la trama non lineare e un'Intelligenza Artificiale di qualità rendono *S.T.A.L.K.E.R.* un'alternativa decisamente appetibile

IMPORTAZIONE PARALLELA

IN un mercato piuttosto saturo come quello degli sparatutto in soggettiva, non è facile proporre titoli innovativi o trovare gemme dalla classe cristallina. Anche il novello *You Are Empty*, annunciato nel lontano ottobre 2004 e disponibile solo ora tramite l'acquisto online (www.gamersgate.com), non fa eccezione a questo andamento negativo.

La trama riprende un canovaccio abusato più volte dalle software house negli ultimi anni. Uno sfortunato esperimento scientifico ha provocato la fine di un'intera cittadina russa e i pochi sopravvissuti sono rimasti vittime di terribili mutazioni. Il protagonista della vicenda è un soldato scampato al contagio a causa di un incidente stradale, che si risveglia in un ospedale dall'ambientazione decisamente gotica.

You Are Empty mostra una struttura a livelli piuttosto lineare, con alcune varianti rappresentate da semplici enigmi che si risolvono trovando la classica chiave o azionando una specifica leva. Le fasi iniziali di gioco mostrano un'impostazione classica da survival horror, visto il numero limitato di proiettili a disposizione e l'obbligo di affrontare i combattimenti con il solo ausilio di una chiave inglese. Nonostante il sistema di gestione dei danni appaia talmente impreciso (un colpo alla testa "equivale" a uno al piede!), questa fase rimane la parte più godibile del poco ispirato titolo di Digital Spray.

Nella seconda metà di *You Are Empty*, infatti, l'azione è limitata a una serie di scontri a fuoco che evidenziano il pessimo lavoro svolto dal team di sviluppo sull'Intelligenza Artificiale (assai raramente riuscirà a garantire un livello di sfida accettabile per il giocatore). Anche il clima di tensione svanisce inesorabilmente, quando ogni azione equivale uno script che, nella maggior parte dei casi, si traduce nell'apparizione di un nemico! Non fanno eccezione i boss di fine livello, i quali si limitano ad attaccare direttamente impedendo qualsiasi approccio strategico al giocatore.

> "Le fasi iniziali mostrano un'impostazione da survival horror"

Il motore grafico di *You Are Empty* (il DG2 Engine), pur raggiungendo un buon livello qualitativo nella realizzazione degli ambienti interni ed esterni, si dimostra mal ottimizzato e piuttosto pesante anche per i sistemi più aggiornati. E a completare un quadro tutt'altro che incoraggiante ci sono una longevità che si attesta sulle cinque/sei ore di gioco e l'assenza di qualsiasi modalità multiplayer!

Steve "Alex" Holm

PROBLEMI IN VISTA

Se i difetti già esposti in questa pagina non bastassero, *You Are Empty* sembra essere afflitto anche da un considerevole numero di bug. I possessori del nuovo sistema operativo di Microsoft, Windows Vista, potrebbero trovare difficoltà nell'avviare una nuova partita, a causa dei numerosi ritorni al desktop che questa operazione comporta. Giocando sotto Windows XP, invece, capiterà di osservare texture lampeggianti o mancanti, effetti sonori interrotti e, nel peggiore dei casi, istruzioni non eseguite che non permetteranno di proseguire nel gioco e che costringeranno a caricare un salvataggio precedente. Al momento di andare in stampa, sul sito ufficiale di *You Are Empty* (www.youareempty.com) è disponibile una prima patch, che dovrebbe risolvere almeno la questione audio.

Info ■ Casa **Digital Spray Studios** ■ Sviluppatore **Digital Spray Studios** ■ Distributore **Importazione parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.gamersgate.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,7 GHz, 512 RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Ambientazioni suggestive
- Piuttosto semplice (e non solo come difficoltà)
- Requisiti hardware sotto la media

- Intelligenza Artificiale latitante
- Longevità e grafica ben sotto la media
- Niente multiplayer

La lunga attesa non è valsa a nulla: *You Are Empty* è uno sparatutto che non ha proprio niente per calamitare l'attenzione degli appassionati del genere FPS. Speriamo solo che il team di sviluppo faccia tesoro di quest'esperienza negativa.

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LEVEL DESIGN
5	5	5	4	4	6

In questo negozio sarà possibile noleggiare le pellicole dei film.

CONTRATTI REMUNERATIVI

In *Cinema Empire*, è possibile firmare dei contratti per vendere gli spazi pubblicitari dei film. A tal fine, dovrete recarvi all'apposita agenzia e scegliere, tra le numerose possibilità offerte, quella che farà al caso vostro. Ogni contratto, infatti, pone specifiche condizioni sul numero di spettatori che devono vedere la réclame e sul tempo richiesto per farlo. Per esempio, per onorare il contratto con la BNW (i nomi sono simili a quelli reali), occorre che almeno 2.000 spettatori assistano allo spot, entro 15 giorni. In caso tali condizioni non venissero soddisfatte, sarete obbligati a pagare una pesante penale.

Per spostarsi da un edificio all'altro, bisogna accedere alla mappa della città.

MISSIONE CINEMA

In *Cinema Empire*, troverete due modalità di gioco. Oltre alla classica campagna libera, in cui l'unico obiettivo è racimolare il maggior quantitativo di denaro, ne esiste anche un'altra, strutturata a missioni e che propone compiti specifici, da portare a termine entro un determinete lasso di tempo. Per esempio, guadagnare 10.000 dollari in un mese, con i soli contratti pubblicitari. Purtroppo, anche quest'ultima modalità si rivela abbastanza ripetitiva.

GENERE: GIOCO GESTIONALE

CINEMA EMPIRE

Come Roma, anche i multisala non vengono costruiti in un giorno solo.

QUANDO si parla di titoli centrati sul mondo dello spettacolo, non si può dimenticare l'eccezionale *The Movies*, un divertente gestionale che permetteva di girare i propri film. Con *Cinema Empire*, però, il discorso si fa meno aulico. Nonostante la struttura di gioco rimanga in tempo reale, non sono più richieste delle estrosità artistiche, visto che l'unica cosa che conta è il vil denaro.

Il vostro compito sarà quello di prendere le redini di un piccolo cinema metropolitano, con l'obiettivo di trasformarlo in un remunerativo multisala. Per farlo, dovrete imparare a sfruttare le numerose possibilità lucrative offerte dai negozi sparsi per la città. Diventare dei magnati dell'industria dell'intrattenimento richiede, infatti, un grande capitale.

Non basta noleggiare un blockbuster hollywoodiano e proiettarlo senza sosta, occorre anche investire per migliorare le proprie apparecchiature e firmare contratti pubblicitari con le agenzie. Per emergere, però, bisognerà anche saper reclamizzare adeguatamente la propria struttura, acquistando spazi su giornali e canali televisivi. Fondamentale, poi, è assicurare un adeguato rifornimento alimentare, in modo da garantire il funzionamento dello snack-bar presente nel cinema. Fortunatamente, sarà sempre possibile consultare esaustivi grafici e tabelle che forniscono informazioni sull'andamento della propria attività commerciale.

La chiave per il successo rimane, comunque, la dedizione più cieca. Non potendo delegare quasi nulla all'Intelligenza Artificiale, infatti, risulta indispensabile una minuziosa microgestione del proprio cinema, dal prezzo del biglietto, alla programmazione di sala. Ogni film può essere proiettato solo per un certo numero di giorni, al termine dei quali non sarà più disponibile. Per questa ragione, è necessario cercare di accaparrarsi le produzioni più valide. I lungometraggi, infatti, sono caratterizzati da un diverso indice di gradimento che influisce sul numero di spettatori. Nonostante la notevole attenzione per il realismo, però, in *Cinema Empire* non ci sono avversari con cui confrontarsi e la struttura di gioco risulta, alla lunga, molto ripetitiva, riducendosi a una monotona sequenza di operazioni: "pubblicizza il cinema, noleggia un film, vendi spazi pubblicitari e rifornisci il bar". D'altro canto, l'interfaccia utente è abbastanza semplice, visto che tutto viene gestito con il mouse e le informazioni sono organizzate in modo ordinato e facilmente consultabile.

Il comparto audio si attesta su livelli discreti, grazie a una colonna sonora jazz, e anche la grafica risulta piacevole, con il suo stile fumettoso.

"La chiave per il successo è la dedizione più cieca"

Questa semplice schermata permette di acquistare spazi pubblicitari per reclamizzare il vostro cinema.

Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

IN ITALIANO

Cinema Empire è in italiano. La traduzione è di buon livello. Nel CD di gioco è anche presente un inedito film d'animazione chiamato "Elephants Dream", in inglese.

IN ALTERNATIVA...

The Movies, Dic 05, 9
Si tratta del migliore gestionale sul mondo dello spettacolo, divertente, impegnativo ed estremamente profondo. Consente anche di creare dei veri e propri film, da mostrare su Internet.

Rollercoaster Tycoon 3, Nat 04, 8
Sempre restando in tema di giochi gestionali, potreste provare a costruire e gestire un parco divertimenti, con ben due espansioni.

Info ■ Casa **Nobilis** ■ Sviluppatore **Donkey Games** ■ Distributore **EMC Entertainment** ■ Telefono **071/2916445** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.kinomogul.de**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 250 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Gestione economica curata
- Interfaccia semplice
- Campagna lunga ma...

- ... Molto ripetitiva
- Eccessiva microgestione
- Poche modalità di gioco

Sebbene possa vantare una certa attenzione per il realismo, come dimostra l'accurata gestione economica del proprio cinema, *Cinema Empire* ha il difetto di dimostrarsi, alla lunga, ripetitivo in ognuna delle sue modalità di gioco.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
6	6	6	5	5	7

IN ITALIANO, O QUASI

Dead Reefs è distribuito con il parlato interamente recitato in lingua inglese, mentre i sottotitoli sono disponibili nella nostra lingua. La traduzione è estesa anche ai documenti che il protagonista raccoglie durante il gioco, quali libri e appunti, e al diario personale dell'investigatore, tutti in italiano.

All'interno della costruzioni, il livello di dettaglio è solo discreto.

I dialoghi avvengono per scelte di argomento, selezionando l'icona appropriata.

Nelle prime fasi, un fantasma ci indicherà dove focalizzare la nostra attenzione!

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DEAD REEFS

Brividi e paura su un'isola misteriosa... anche per il genere delle avventure grafiche.

TASTI MISTERIOSI

A *Dead Reefs* appena installato, la configurazione dei tasti che abbiamo riscontrato era completamente errata, rendendo impossibile giocare. Tornando alle impostazioni di default (che non erano quelle iniziali, sbagliate) si ottiene una disposizione dei tasti che rende giocare qualcosa di, almeno tecnicamente, possibile. Ci è successo con due PC e due sistemi operativi differenti.

IN ALTERNATIVA...

Scratches Graffi Mortali, Giu 06, 8
Un'antica villa da esplorare, tra misteri, silenzi e momenti di vera tensione!

The Watchmaker, Giu 01, 7
Ancora interessante nonostante gli anni, un'avventura tutta italiana e realizzata meglio di *Dead Reefs*.

L'isola di Dead Reefs è famosa da anni: nel passato, ciurme di pirati la usavano come base e, sfruttando le scogliere che la circondavano, facevano naufragare le navi di passaggio, così da depredarne i relitti.

Quel periodo è passato da tempo, ma lo strano delitto di un eminente personaggio risveglia l'attenzione nei confronti del luogo, facendo giungere un investigatore appositamente dalla costa. L'investigatore, facile immaginarlo, sarete voi: dovrete indagare, capire i motivi del misfatto, comprendere i misteri e i segreti dell'isola. Che legami ci sono tra il recente crimine e una serie di morti avvenute in passato, tutte a nove anni esatti di distanza? Perché gli abitanti hanno paura di una specie di maledizione che pare gravare sulla vita della comunità locale? Non sembra un'indagine come tutte le altre...

Ambientata nel diciottesimo secolo, l'avventura *Dead Reefs* inizia con l'arrivo dell'investigatore. Le zone dell'isola sono realizzate decentemente, pur senza una grafica da urlo. I personaggi, disegnati con maggior cura, hanno volti realistici. I dialoghi degli stessi, purtroppo, non sono mai molto lunghi, né particolarmente esaurienti e i movimenti del protagonista, immerso in ambienti completamente tridimensionali, sono deludenti. Ormai da anni, i giocatori sono abituati a sistemi di controllo comodi e intuitivi e non si comprende il motivo per cui i programmatori di *Dead Reefs* abbiano optato per un sistema basato esclusivamente sui tasti, oltretutto scelti con scarsa furbizia. L'investigatore può avanzare o ruotare nelle due direzioni, ma non gli è concesso indietreggiare. Oltre a ciò, in molti luoghi ci sono zone in cui non può arrivare, nonostante l'assenza di ostacoli.

> "I movimenti del protagonista sono deludenti"

Certe funzioni secondarie sono assegnate ai tasti cursore (in relazione con alcune icone sullo schermo) e il tutto sembra quasi pensato per il joypad di una console. Peccato che la tastiera sia l'unico metodo di controllo consentito: non potrete usare un gamepad, né impiegare il mouse nel gioco o perfino nei menu; una decisione, vista la realizzazione imperfetta dell'interfaccia, abbastanza criticabile.
I dialoghi molto lineari, l'inventario contenente pochi oggetti, combinabili tra loro in maniera (ancora una volta) scomoda e gli enigmi spesso risolvibili con indizi nelle immediate vicinanze non aiutano a fare apprezzare *Dead Reefs* a un appassionato del genere.

Inoltre, molti dialoghi si ripetono troppo presto, le descrizioni degli oggetti sono brevi e le opzioni tecniche si limitano a risoluzione, volume dell'audio e configurazione dei tasti: tutte caratteristiche che fanno pensare a un lavoro affrettato, che ha finito per pregiudicare il risultato finale.

Roberto Camisana

GIOCHI COMPUTER

AIUTI IN PRIMA PERSONA

La visuale di gioco, in *Dead Reefs*, è in terza persona per la maggior parte del tempo. Ovunque, però, potrete attivare una visuale in prima persona, che vi permetterà di notare (evidenziati da un grande occhio) i punti interessanti dell'area che vi circonda. Questo aiuto è una manna dal cielo, dato che spesso occorre essere in zone molto precise per osservare qualcosa (e attivare le icone relative alle azioni dell'investigatore): senza tali indizi sarebbe davvero dura proseguire.

Info ■ Casa **The Adventure Company** ■ Sviluppatore **Streko** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.adventurecompanygames.com/tac/dead_reefs/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera adeguatamente gotica
- Personaggi secondari ben disegnati
- Trama potenzialmente interessante

- Interfaccia scomoda e pensata male
- Non è possibile usare mouse o gamepad
- Realizzazione affrettata

Con un miglior sistema di controllo, *Dead Reefs* avrebbe potuto anche risultare interessante. Purtroppo, non è così, e giocare si è dimostrato, a tratti, una sofferenza. Peccato anche per i dialoghi lineari e l'inventario "ristretto".

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	4	6	6	6

■ La battaglia può anche essere gestita da una mappa che ricorda i tradizionali wargame da tavolo, con pedine e mappa di cartone.

■ Gli scenari di *John Tiller's Campaign Series* ci portano dalle nevi della Russia ai più remoti atolli del Pacifico.

IN INGLESE

John Tiller's Campaign Series **è disponibile solo in lingua inglese dal sito di Matrix Games (www.matrixgames.com) e include un manuale in formato PDF molto completo di 140 pagine. Il prezzo, per il download digitale, è di 34,50 euro.**

GENERE: WARGAME A TURNI

JOHN TILLER'S CAMPAIGN SERIES

Un'unica collezione raccoglie dei wargame classici sulla Seconda Guerra Mondiale.

CREATA da John Tiller, uno dei designer di wargame più prolifici, la linea *Campaign Series* rappresentò una delle serie di maggior successo della fine degli Anni '90.

Composta da tre titoli (*West Front* dedicato al fronte occidentale e nordafricano, *East Front II* sul fronte orientale, e *Rising Sun* sulla guerra nel Pacifico), la *Campaign Series* copriva tutti i teatri della Seconda Guerra Mondiale, dall'invasione della Polonia nel 1939 alla caduta di Germania e Giappone nel 1945. Ora, Matrix la propone nuovamente in un unico "pacchetto", che include i tre giochi e le loro espansioni.

Si tratta di tradizionali wargame tattici a esagoni, con unità a livello di plotone e turni che rappresentano 6 minuti. La scala, per i fronti europei, è di 250 metri per esagono; il fronte del Pacifico viene invece rappresentato con mappe in cui, talvolta, un esagono copre una superficie minore, così da meglio simulare la natura dei piccoli atolli e dei sanguinosi combattimenti ravvicinati che caratterizzarono questo teatro.
I due giocatori (uno dei quali può essere gestito dalla I.A.) si alternano a muovere le proprie forze. Ogni unità inizia il turno con 100 "punti azione", che vengono spesi per compiere una grande varietà di attività: spostarsi (con una spesa di punti-azione variabile in base al tipo di unità e al terreno attraversato), sparare, trincerarsi, assaltare postazioni nemiche e così via.
Il sistema di gioco è molto completo, e comprende, tra le altre cose, attacchi aerei, fortificazioni, campi minati, genieri (e i loro veicoli speciali), regole per i combattimenti notturni, sbarchi anfibi, artiglieria navale

> **"Il pinnacolo dei wargame tattici a turni"**

fuori-mappa e molto altro ancora. Cruciale è il sistema di comando e controllo: i plotoni sono organizzati in compagnie, queste in reggimenti e così via, fino ad arrivare a corpi d'armata che comprendono più divisioni. I comandi, materialmente rappresentati sulla mappa, aiutano le unità loro sottoposte che si trovano entro un certo raggio a riorganizzarsi in caso di demoralizzazione e a ricevere rifornimenti; sono inoltre presenti sul campo dei "comandanti": individui eccezionali che forniscono bonus in combattimento alle forze cui sono aggregati.

JTCS offre una panoramica estremamente completa della Seconda Guerra Mondiale, con un sistema di gioco che rappresenta forse il pinnacolo dei wargame tattici a turni. La delusione viene dal fatto che, forse, da Matrix ci si aspettava di più sul fronte del rimodernamento e *JTCS* si limita a offrire alcuni scenari bonus e nuovi ordini di battaglia che introducono nazionalità minori. Se avete già i giochi originali, non vi sono molte ragioni per consigliarvi questa collezione, altrimenti non fatevi scappare l'occasione di acchiappare questa bella linea di wargame a prezzo relativamente contenuto.

Vincenzo Beretta

SCENARI E CAMPAGNE

Il giocatore, all'inizio di ogni partita, può decidere se affrontare un singolo scenario, una campagna formata da più scenari collegati (come il famoso attacco del gruppo da battaglia Peiper nell'offensiva delle Ardenne) o una campagna "dinamica". Mentre le prime due opzioni includono quasi 300 scenari tra cui scegliere, le campagne dinamiche sono ancora tanto problematiche quanto lo erano nei wargame originali: l'idea è di una serie di scenari creati casualmente che accompagnano il giocatore attraverso una particolare fase della guerra (come l'avanzata Alleata nel cuore della Germania).
In pratica, però, la qualità del generatore di scenari è pessima, e l'esperienza complessiva è assai deludente. In compenso, gli scenari già preparati sono ottimi e spaziano da piccoli scontri tra battaglioni a titaniche operazioni di corpi d'armata. Una quantità enorme di scenari addizionali, realizzati dai fan, può inoltre essere scaricata dalla Rete.

IN ALTERNATIVA...

Panzer Campaigns
La nuova serie di John Tiller presenta titoli incentrati su campagne cruciali della Seconda Guerra Mondiale, come Stalingrado, Tobruk o la Normandia; è disponibile su **www.hpssims.com**

Conquest of the Aegean, Set 06, 8
Forse il miglior rappresentante della moderna concezione di "wargame", con azione in tempo reale, problemi di comando e controllo, e un modello di risoluzione dei combattimenti assai evoluto.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **John Tiller/Talonsoft** ■ Distributore **Importazione parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 34,50** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.matrixgames.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 128MB RAM, scheda grafica 32 MB RAM, 1,1 GB HD, connessione a Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,2 GHz, 256MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

+ I tre giochi più le espansioni in un'unica raccolta
+ Nuove nazionalità e scenari, più un editor
+ Sistema di gioco ancora valido

- Pochi miglioramenti rispetto agli originali
- Intelligenza Artificiale mediocre
- Campagne dinamiche ancora problematiche

Matrix ha il pregio di riproporre wargame divenuti classici a un prezzo relativamente contenuto, ma ci si aspettava di più sul fronte della modernizzazione. Chi non ci ha mai giocato troverà battaglie per i suoi denti per molti mesi

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	7	7	9	5	8

7½

INQUIETANTI PRESENZE

Esplorando in lungo e in largo le ambientazioni, vi capiterà spesso d'imbattervi in alcune presenze inquietanti.
Per la maggior parte, si tratterà di fantasmi che non riescono a trovare la pace eterna a causa della loro morte violenta e senza senso. Purtroppo, oltre a queste innocue presenze, esistono anche degli spiriti malvagi, pronti a tutto pur di far entrare anche voi nel club dei trapassati. Fortunatamente, potrete sempre contare sugli enigmatici suggerimenti di alcune anime inquiete e sull'aiuto della vostra basista di fiducia, Kelly Bradford, una detective del paranormale con cui sarete in contatto via radio.

Spesso, capiterà di avere a che fare con dei fantasmi neanche troppo eterei.

IN ITALIANO

Delaware St.John Volume 1 & Volume 2 è tradotto in italiano per quanto riguarda scatole, manuale e sottotitoli. Solo il parlato rimane in inglese. Purtroppo, la traduzione è scadente, tanto da rendere irrisolvibili alcuni enigmi, a causa dell'imprecisione con cui vengono rese, nella nostra lingua, certe frasi chiave, indispensabili per venire a capo delle prove. Meglio giocarci in lingua originale.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

DELAWARE ST.JOHN VOLUME 1 & VOLUME 2

Una terrificante avventura... in tutti i sensi, purtroppo.

I ragazzi di Big Time Games ci propongono, in un unico pacchetto, i primi due capitoli della serie *Delowore St. John: Lo moledizione di Midnigth Monor* e *Lo città senzo nome*.

Si tratta di avventure grafiche punta e clicca, a schermate fisse, in cui si vestiranno i panni di una specie di sensitivo che trova irresistibile la prospettiva di impelagarsi in situazioni al limite della follia, pur di risolvere i misteri che si celano dietro ad alcune morti misteriose.

Ogni volume è diviso in due storie tra loro collegate. Il primo si svolge in un albergo infestato, mentre nel secondo l'ambientazione è una città fantasma. Purtroppo, anche se le locazioni cambiano, la sensazione generale è quella di trovarsi di fronte a un gioco mal fatto e poco divertente. La trama, oltre a essere solamente accennata, risulta un po' fiacca a causa dello scarso carisma dei protagonisti. I dialoghi sono ridotti all'osso e non prevedono la benché minima interazione tra i personaggi (d'altro canto, sono quasi tutti fantasmi). Le ambientazioni sono spoglie e ci sono anche lunghi caricamenti tra una schermata e l'altra. Il sonoro, dal canto suo, è ripetitivo e poco ispirato, e anche le voci peccano di grinta.

L'interfaccia utente e l'inventario sono essenziali. La visuale è in prima persona, con schermate fisse ed esplorabili grazie al cursore del mouse, che cambia forma secondo la situazione. Gli oggetti recuperabili saranno ben pochi, al massimo quattro per volta, utilizzabili prevalentemente con l'ambiente (niente combinazioni di un indizio con l'altro, per intenderci). Gli enigmi sono molto ripetitivi e,

> **"L'interfaccia utente e l'inventario sono essenziali"**

spesso, il tutto si risolve con la classica procedura di "trova X e mettilo su Y". Le vere difficoltà sono legate alla pessima traduzione in italiano, che rende impossibili alcune prove, a causa della sua imprecisione. Un difetto imperdonabile per un'avventura grafica che, oltre a essere molto lineare e a non presentare alcun tipo di finale alternativo, ha anche una longevità ridotta: ognuna delle quattro vicende si completa nel giro di 1-2 ore, sempre a patto di non rimanere bloccati su un enigma impossibile.

Tecnicamente, sebbene tra il primo e il secondo volume ci sia un certo miglioramento, dovuto a un maggior numero di animazioni e a una grafica leggermente più dettagliata, il risultato resta comunque insoddisfacente. In definitiva, gli unici elementi salvabili dal disastroso *Delaware St.Jonh* sono l'atmosfera angosciate e il prezzo relativamente contenuto.

A volte, gli spiriti forniranno degli utili indizi per risolvere gli enigmi.

Francesco Mozzanica

UNA SITUAZIONE SENZA USCITA

In *Delaware St. John* non sono contemplate situazioni senza uscita, ma è possibile rimanere uccisi. Tutti i fatti di sangue con cui si avrà a che fare, infatti, nascono dalla mente malvagia di un'oscura potenza. Questa si avvale dei servigi di alcuni pericolosi cacciatori che, a volte, vi inseguiranno cercando di farvi la pelle.

IN ALTERNATIVA...

Penumbra Overture: Episode 1, Mag 07, 7
Nato come dimostrazione di un motore fisico, *Penumbra Overture* è un'avventura horror in stile lovecraftiano, che vi farà rizzare i capelli dalla paura.

Destinazione: l'isola del Tesoro, Lug 07, 7
Una buona avventura grafica a schermate fisse, divertente e ben fatta, in cui si vestiranno i panni di un pirata, alla ricerca di un prezioso tesoro.

Info ■ Casa **Lighthouse Interactive** ■ Sviluppatore **Big Time Games** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.lighthouse-interactive.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 300 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 16 MB DX 9.0c, 370 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 1,3 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Atmosfera angosciante
- Due avventure al prezzo di una
- Fantasmi spaventosi

- Pessima traduzione
- Grafica mediocre
- Pochi enigmi

I due capitoli di *Delaware St. John* propongono un'avventura grafica con parecchi punti deboli. Gli enigmi sono ripetitivi e poco ispirati, la grafica è mediocre e la trama poco convincente. Peggio di così...

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
5	5	6	4	4	4

ITALIANO, MA NON TROPPO

Gioco e manuale sono tradotti in italiano. Non che ci sia molto da leggere: dopo qualche partita avrete già appreso tutto ciò che serve, essendo *Downspire* immediato e basato sull'azione. Il sito ufficiale, meta importante per qualsiasi giocatore, è però in inglese, lingua necessaria per partecipare alla vita della comunità.

Per vincere una partita, è necessario difendere le reliquie dagli assalti nemici.

I combattimenti possono risultare caotici, soprattutto se i giocatori coinvolti sono numerosi.

L'inferiorità numerica porta spesso a una morte certa.

GENERE: GDR/AZIONE ONLINE

DAWNSPIRE

Il lavoro di squadra è tutto, in questo GdR multiplayer online.

UN SITO IMPORTANTE

All'indirizzo www.dawnspire.com è possibile consultare le classifiche delle gilde, lo stato del server, il proprio profilo con statistiche annesse e tanto altro ancora. Grazie al forum, il sito è lo strumento d'interazione della comunità con gli sviluppatori.

IN ALTERNATIVA...

***Guild Wars*, Lug 05, 8**
Un ottimo MMORPG (con due capitoli stand-alone) che strizza l'occhio agli amanti del "giocatore contro giocatore", grazie al sistema di abilità e personaggi ben studiato.

***Dark Messiah – Might and Magic*, Nov 06, 9**
Un misto tra GdR d'azione e sparatutto in prima persona. Offre una bella avventura in singolo e divertimento in multiplayer.

I giochi online rappresentano una ghiotta fetta dell'offerta videoludica. In *Dawnspire*, personaggi appartenenti alla tradizione GdR si dividono in due squadre contendendosi la vittoria. Per imbracciare le armi è necessaria la registrazione via Internet e una connessione attiva per l'immissione di nome utente e password a ogni avvio.

Le classi a disposizione sono sei: Templare, Razziatore, Assassino, Strega, Cercatore e Prowler; quest'ultimo, utilizzabile solo dopo 100 ore di gioco, è ancora in stato di beta (gli sviluppatori ne stanno definendo le caratteristiche).

Ogni personaggio possiede due set di abilità predefinite. Non manca la possibilità di selezionarle manualmente, in modo da plasmare il proprio alter ego secondo un preciso stile. Gli elementi GdR sono limitati a questo: non aspettatevi né livelli tra cui avanzare, né equipaggiamento. Sul campo di battaglia, di conseguenza, l'aspetto dei personaggi è identico.

Gli sviluppatori hanno creato le classi in modo da renderle complementari. Il Cercatore è importante per la sua capacità di neutralizzare e attirare gli attacchi nemici, così come un Templare è necessario per via delle sue abilità curative.

Il fulcro di *Dawnspire* è costituito dalle sue due modalità di gioco. La prima è centrata sulla cattura di tre reliquie; lo scopo è trasportarle all'interno degli alloggiamenti presenti nella propria base. La vittoria va alla squadra in possesso del maggior numero di reliquie allo scadere del tempo. La presenza di avamposti conquistabili presso cui rinascere e la necessità di difendere le reliquie sino alla fine del match donano alle partite spunti tattici interessanti. La seconda modalità, ispirata al Domination di *Unreal Tournament*, consiste in tre punti della mappa da tenere sotto controllo: vince il team che riesce a portare il punteggio avversario a 0, conquistando più zone possibili.

> **"Le classi dei personaggi sono complementari"**

GIOCARE GRATIS

Per giocare a *Dawnspire* non bisogna per forza pagare. Sulla pagina principale del sito ufficiale (www.dawnspire.com) è presente in bella vista la frase "Create a free account" (Crea un account gratuito): una volta premuto sul collegamento, basterà inserire la propria e-mail, un Nickname e la relativa password. Questa semplice operazione è tutto ciò che bisogna fare per giocare gratis. Con alcune limitazioni, ovviamente: niente scontri fra gilde, niente presenza nelle classifiche ufficiali, niente classe Cercatore e due slot in meno per i personaggi.

Sono presenti alcuni server gestiti dagli sviluppatori. Le due compagini sono sempre di pari numero (otto contro otto) grazie ai bot, che entrano in gioco per riequilibrare le partite. Il problema principale è la loro stupidità, complice la scarsa Intelligenza Artificiale, che li rende dei compagni pressoché inutili.

Il tentativo di miscelare diversi generi videoludici è lodevole, ma rischioso. Il risultato, nel caso di *Dawnspire*, è un titolo privo di elementi ben definiti. Il lato GdR pecca di scarsa profondità, essendo limitato ad alcune abilità e all'avanzamento delle stesse. Il gioco di squadra, pur avendo buoni spunti tattici, non convince, complice un sistema di movimento (sia tramite tastiera, sia punta e clicca) piuttosto "legnoso". Le mappe sono gradevoli da vedere, ma personaggi e animazioni soffrono di una realizzazione approssimativa e poco dettagliata. Le buone idee presenti in *Dawnspire*, dunque, potevano essere sviluppate decisamente meglio.

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER

Info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Silent Grove Studios** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.dawnspire.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 1 GB HD, Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

+ Idea di base interessante
+ Spunti tattici divertenti
+ Giocabile anche gratuitamente

- Realizzazione incerta
- Pochi contenuti
- Sistema di abilità migliorabile

È dotato di spunti interessanti, ma sviluppato in modo approssimativo. In *Dawnspire*, il lavoro di squadra è fondamentale, ma non appaga a pieno. Può divertire, a patto di chiudere un occhio sulle sue lacune, ed è disponibile gratuitamente con delle limitazioni.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	DESIGN DELLE MAPPE
6	7	5	4	6	5

I modelli delle vetture non sono male. Peccato che il resto...

NEED FOR STYLE

Oltre a essere scadente dal punto di vista tecnico e da quello della giocabilità, *Overspeed* è carente anche se si parla di stile. I personaggi, i dialoghi e tutte le scelte estetiche sono tra il banale e [illegible] Insomma, sembra di trovarsi davanti a una versione triste di *Need for Speed*. Vi basti dare un'occhiata ai personaggi selezionabili, mostrati in questa immagine: non se ne salva nessuno.

Le visuali interne sono scomode e brutte da vedere.

IN ITALIANO

Overspeed è interamente in italiano, e il lavoro svolto in fase di traduzione è più decoroso di quello compiuto dagli sviluppatori del gioco vero e proprio.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

OVERSPEED

Ma non c'è più nessuno che guidi rispettando il codice stradale?

CI sono voluti un paio di film come "The Fast and The Furious", una manciata di video rap e qualche episodio di *Need for Speed* per lanciare nel mondo la moda del tuning, ma ormai suddetto hobby coinvolge un pubblico vasto, tanto che i giochi a esso ispirati spuntano sempre più di frequente sugli scaffali.

Non ci riferiamo alla annuale incarnazione di *Need for Speed*, indiscusso leader del genere nonché termine di paragone per tutti gli imitatori, bensì a *Overspeed*, l'ennesimo titolo che propone gare clandestine e automobili truccate.

La formula è a dir poco classica e ci vedrà alle prese con una serie di corse in notturna che ci faranno scalare la classifica dei corridori più rispettati di Los Angeles. Mano a mano che si sfidano gli spericolati piloti si sbloccheranno nuove vetture, componenti e zone da visitare, in modo da conoscere avversari più abili e da affrontare, alla fine, il fantomatico Numero Uno. Suona bene, vero? Peccato che, a parte l'idea, tutto sia realizzato male. Sin dall'introduzione, un'imbarazzante sequenza di immagini ferme con sottotitoli, si ha l'impressione di trovarsi alle prese con un prodotto di serie B, che non ha nulla da spartire con i titoli più blasonati. Siamo alle prese con una grafica scadente, un modello di guida impreciso e poco realistico e un ritmo di gioco soporifero. L'auto con cui si inizia sembra più adatta a fare la spesa che non a gareggiare, e ottenere una vettura degna di tal nome sarà un'impresa noiosa come poche. Il prevedibile paragone con uno qualunque degli ultimi episodi di *Need for Speed* non regge, ed Electronic Arts non deve temere la concorrenza di *Overspeed*. Qui non troverete la buona sensazione di

> **"L'auto con cui si inizia sembra più adatta a fare la spesa"**

velocità, la colonna sonora di qualità e gli adrenalinici inseguimenti cui vi siete abituati con *Carbon* e *Most Wanted*, ma vi scoprirete semplicemente a sbadigliare tra un incidente e l'altro.

Alcuni potrebbero essere allettati dalle piste, tutte studiate per riprodurre certe zone di Los Angeles, ma dopo un paio di gare scoprirebbero la dura realtà. Sono tutte troppo simili tra loro, i tracciati sono banali e le texture che ricoprono asfalto e

Sfidando gli altri piloti, si sale in classifica e si sbloccano nuove zone.

pareti sono tra le peggiori che abbiamo visto negli ultimi tempi. Se a questo aggiungiamo una modalità online scadente e deserta, i punti a favore di *Overspeed* tendono pericolosamente a uno zero tondo tondo.

Non fatevi ingannare dal prezzo invitante con cui il gioco si presenta sullo scaffale, a poca distanza troverete quasi certamente di meglio e allo stesso prezzo.

Elisa Leanza GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Need for Speed Most Wanted, Nat 05, 8
Il penultimo capitolo della serie, ottimo se amate gli inseguimenti e a prezzo budget.

Need for Speed Carbon, Nat 06, 8
L'ultimo capitolo, nonché il meglio in fatto di tuning su PC.

Info ■ Casa **City Interactive** ■ Sviluppatore **Invictus** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/45408713** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.city.interactive.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1 GB HD, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 2GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Le piste ricreano Los Angeles
- Prezzo economico
- Tante visuali disponibili

- Grafica scadente
- Modello di guida impreciso
- Noioso e lento

Un gioco scadente su tutti i fronti, che non merita di fare parte della vostra collezione. Il suo prezzo invitante non è sufficiente a giustificare la pochezza della grafica e la scarsa giocabilità. Da evitare, a meno che non vogliate avere tutti i giochi di guida.

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
4	4	4	5	6	4

Le forze dell'ordine non sono particolarmente pericolose, soprattutto quando non si muovono in squadra.

Sparare dal finestrino mentre si guida non è facile, malgrado il sistema di aiuto per la mira.

GENERE: AZIONE

DRIVER: PARALLEL LINES

La burrascosa vita di un pilota della mala. Tanto bravo con il volante... da finire in prigione per trent'anni!

IN ITALIANO

Driver: Parallel Lines è tradotto in italiano in ogni suo aspetto. Tutte le voci del menu sono nella nostra lingua, così come anche le voci degli attori che hanno provveduto al doppiaggio delle pregevoli sequenze narrative.

NON tutti i giochi che hanno fatto la storia del divertimento su PC hanno seguito lo stesso cammino. Alcuni, come *Grand Theft Auto III*, hanno dato vita a una serie di seguiti di qualità crescente e sono rimasti ben radicati nell'immaginario collettivo.

Altri fenomeni, e qui inquadriamo l'argomento della nostra recensione, dopo aver strabiliato sono andati via via calando, fino a toccare il limite della decenza, per poi riprendersi e tornare a dire qualcosa di interessante. Questa è la storia di *Driver*, divenuto poi *Driv3r* e, infine, ridestatosi *Parallel Lines*. Nel 1999, il capitolo originale ha fatto scalpore, imponendo la terza dimensione come elemento imprescindibile della libera esplorazione automobilistica di una città. Oggi, a un anno di distanza dall'identica versione per PlayStation 2 e Xbox, l'ultimo nato prova a riportare in auge la serie, esaltando l'importanza delle corse in macchina, ma anche scimmiottando la struttura dell'inarrivabile *GTA*.

La vicenda (di cui evitiamo di rivelarvi i dettagli) narra le gesta di The Kid, forestiero che viene nella Grande Mela in cerca di fortuna. La trova, ma purtroppo la paga tutta, con gli interessi. Dopo alcune missioni, diciamo pure a metà o giù di lì del gioco, The Kid finisce dietro le sbarre e ci rimane per quasi trent'anni, fino al 2006. Nulla di insolito nella vita di un criminale, ma parecchio se si considera la struttura di un videogioco. Il balzo narrativo è uno degli aspetti più convincenti di *Parallel Lines*, in quanto permette agli sviluppatori d'inscenare due metropoli differenti, di cambiare radicalmente il parco vetture e, particolare da non sottovalutare, di aggiornare la colonna sonora che riveste un valore eccezionale nel definire le atmosfere delle due diverse epoche.

In termini di giocabilità, invece, *Parallel Lines* non risente dei tre decenni di avanzamento veloce. Lo stile delle missioni rimane pressoché invariato, quindi, prima e dopo, si tratta di andare da un punto A a

> **"Il balzo narrativo è uno degli aspetti più convincenti"**

un punto B, solitamente posti agli antipodi della città, per compiere un gesto: consegnare una quattroruote, piazzare delle bombe, scortare qualche personaggio. Spesso, capita di dover mettere mano alle armi, oltre che sul volante, e di esibirsi in funambolici inseguimenti con annessa sparatoria dal finestrino; più di rado, di dover abbandonare il veicolo per affrontare scontri a fuoco a piedi. Ci sembra inutile precisare che tale prassi non contempla nulla di innovativo, dato che già in passato la serie *Driver* si era basata su una struttura simile, ma ci pare anche corretto sottolineare che, nel suo complesso, *Parallel Lines* è un gioco tutto sommato divertente. È gradevole la storia, è apprezzabile il fatto che le missioni si possano affrontare in ordine sparso ed è solido il modello di guida. Soprattutto quest'ultimo elemento merita un approfondimento.

Il sistema di controllo è stato ereditato per direttissima dall'originale versione console e, come tutti ben sappiamo, le console non hanno né la tastiera, né il mouse. Si tratta, dunque,

CACCIA AL CRIMINALE

Quando the Kid inizia una missione, il suo livello di crimine è zero, e può muoversi per la città senza che i poliziotti gli diano la caccia. Basta, però, che commetta la minima infrazione, per trovarsi subito la polizia alle calcagna e venire coinvolto nel più classico degli inseguimenti. Se l'atto criminoso viene compiuto in macchina, il protagonista può abbandonare il veicolo senza farsi notare dalle forze dell'ordine e mescolarsi ai passanti. È sufficiente, però, che un poliziotto lo veda e, subito, il suo livello di crimine viene trasferito dal mezzo meccanico alla persona fisica.

Gli indicatori completamente rossi indicano che The Kid ne ha combinate di belle sia a piedi, sia in auto.

UNA VITA IN AUTORIMESSA

Driver Parallel Lines mette a disposizione più di 80 veicoli, comprese alcune moto, camion, ambulanze e via discorrendo. La varietà non manca, anche se, per scovare i mezzi di locomozione più ambiti, bisogna esplorare specifiche parti della metropoli, scovare nascondigli segreti e portare a termine missioni speciali. I veicoli sono soggetti a danni che ne pregiudicano le prestazioni e possono essere riparati in appositi garage. Luoghi in cui sono disponibili anche alcuni interessanti accessori, in grado di trasformare una quattroruote qualunque in un signor bolide.

Il catorcio arriva nel garage in condizioni pietose e non garantisce le prestazioni utili alle prossime operazioni criminose.

L'auto viene sistemata sia fuori (carrozzeria), sia dentro (motore) ed esce dall'autorimessa come nuova.

I luoghi di importanza strategica sono indicati da gigantesche icone, in modo che sia impossibile non trovarli.

MISSIONI SECONDARIE

A New York è impossibile restare disoccupati. Oltre agli obiettivi proposti dalla trama principale, in *Parallel Lines* sono sempre disponibili numerosi lavoretti facoltativi, utili a racimolare qualche dollaro extra. Per esempio, è possibile affrontare gare in circuito, riscuotere crediti e perpetrare omicidi su commissione.

Le vetture hanno prestazioni differenti e abbastanza credibili. Ciò significa che scappare in limousine non è un'idea geniale.

di un'eredità scomoda, a meno che non si decida di "giocarla" con l'opportuno gamepad dotato di due leve analogiche, otto pulsanti, di cui due grilletti per freno e acceleratore, e croce direzionale digitale. A descriverlo così, sembra uno strumento alieno, quindi diciamo che va benissimo il controller Xbox 360 for Windows.

Giocare a *Parallel Lines* con la configurazione da tastiera è comunque possibile, ma vi consigliamo vivamente di lasciar perdere. Con i tasti diventa tutto abbastanza frustrante: le derapate a ogni angolo di strada, le accelerazioni nei rettilinei, per non parlare delle scorribande a piedi. L'unico aspetto che trae giovamento dall'innesto del mouse sono le sparatorie, ma si tratta di un elemento non fondamentale nella struttura del gioco, dunque di un vantaggio trascurabile. Insomma, guidare con i tasti significa trasformare gli incidenti, da coronamento di una corsa in auto emozionante, a fastidioso contrattempo. Perché il troppo stroppia e anche i momenti di puro spettacolo, se ripetuti senza soluzione di continuità, diventano fastidiosi.

Parallel Lines è privo di difetti colossali. I suoi limiti principali sono tre. Il primo è di natura psicologica: il gioco è vecchio di un anno e arriva dalle console della passata generazione, quindi è normale che il pubblico tenda ad accoglierlo senza rullo di tamburi. Il secondo è la scarsa credibilità della I.A. che controlla il traffico (tutte le macchine sembrano correre su binari). Il terzo, invece, riguarda la grafica. Il nuovo *Driver* punta più sulla quantità di oggetti visualizzati, che sulla loro qualità. Quindi, mentre si è concentrati sul volante o sul mirino tutto va bene, perché ci si sente circondati da un mondo pulsante di vita, di mattoni e di motori a scoppio, ma se ci si ferma un istante a indagare la superficie di ogni singolo elemento, si realizza che è tutto approssimativo e finto.

Primoz Skulj GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

GTA Vice City, Lug 03, 9
Il miglior episodio della migliore serie di gioco "libera tutti" disponibile per PC. Imperdibile, anche se non siete amanti del genere e non vi piace l'hip-hop.

True Crime: New York City, Gui 06, 6½
Un clone, ma anche un gioco capace di dire la sua in fatto di rapporto tra criminali e poliziotti. E poi, proprio come *Parallel Lines*, è ambientato a New York.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Reflections** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 30** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://driver.it.ubi.com/**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4,8 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3,4 GHz, 512 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- 260 chilometri di strade piene di traffico
- Due epoche ben delineate
- Colonna sonora spettacolare

- Grafica estremamente datata
- I.A. del traffico assente
- Alcune missioni sono noiose

Una storia che, in verità, sono due. Anche senza inventare nulla di nuovo, *Parallel Lines* riesce a essere divertente e longevo. Peccato per il motore grafico ottuagenario e per alcune carenze della I.A., che rendono poco credibile il traffico.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
4	7	7	7	7	5

6½

■ I robot sono stati realizzati in modo spettacolare.

■ Il povero Optimus Prime resta perplesso osservando quel poligono volante...

■ Lo scontro con il cattivo Megatron è esaltante.

PRELUDIO
Il pianeta Cybertron non è altro che la patria di questi robot. Il tutto trae origine dalla Allspark, una misteriosa fonte di energia che ha dato origine a questo mondo. La guerra civile scoppia quando il perfido Megatron decide di impossessarsi dell'Allspark: inizia così il conflitto tra i pacifici Autobot e i cattivi Decepticon, che si sposterà sul pianeta Terra coinvolgendo, suo malgrado, anche la razza umana.

GENERE: AZIONE

TRANSFORMERS – THE GAME

Dopo il famoso Cubo di Rubik, ecco il "Cubo di Energon", l'oggetto del contendere tra Autobot e Decepticon!

IN ITALIANO
Transformers – The Game è stato completamente tradotto nella nostra lingua.

DELLA pellicola diretta e prodotta dall'accoppiata Michael Bay/Steven Spielberg non poteva mancare il classico adattamento videoludico. Detto e fatto: Activision, in collaborazione con il team di sviluppo Traveller's Tales (*LEGO Star Wars* vi ricorda qualcosa?), ha realizzato il gioco ufficiale di uno dei probabili blockuster dell'industria cinematografica.

Transformers – The Game si presenta come un gioco d'azione piuttosto agguerrito: una struttura a esplorazione libera alla *GTA*, robottoni costruiti da massicce dosi di texture e poligoni (sembrano uscire direttamente dalla pellicola!), una doppia campagna da affrontare (Autobot o Decepticon), la possibilità di distruggere ogni tipo di oggetto (compresi gli edifici) e, dulcis in fundo, trasformazioni e combattimenti a profusione. Insomma, tanta carne al fuoco per conquistare i fan del film e quelli dei vecchi cartoni animati degli Anni '80.

Le due campagne del gioco, il pezzo forte (ma anche unico...) di *Transformers – The Game*, non sono altro che una serie di capitoli da portare a compimento (comprensivi di sottomissioni e obiettivi secondari), che seguono in modo piatto le vicende narrate nella pellicola. La varietà dei compiti affidati ai vari BumbleBee, Optimus Prime e soci è piuttosto ristretta e testimonia la volontà degli sviluppatori di conquistare un pubblico molto giovane. Altri indizi della scelta di Traveller's Tale sono rappresentati dai combattimenti, alla lunga ripetitivi e scontati, e dalla limitata Intelligenza Artificiale dei nemici (è troppo facile sconfiggere il vostro avversario sia Autobot, sia Decepticon).

> **"La varietà è piuttosto ristretta"**

Dopo una mezzora di gioco, ci si accorge che la struttura di *Transformers – The Game* non è poi così "aperta". La possibilità di trasformare il proprio robot in una Chevy Camaro o in un caccia è esaltante, ma le sezioni di guida sembrano realizzate con una certa approssimazione, vista la difficoltà nel tenere il proprio bolide a quattro ruote in strada! Nonostante le ottime premesse, dunque, il risultato lascia decisamente l'amaro in bocca: soprassedendo a qualche problema nella gestione della telecamera di gioco, alla presenza di diversi bug grafici, a collisioni che di realistico hanno poco, a combattimenti ripetitivi e di una facilità imbarazzante, a una longevità che si attesta su una manciata d'ore, non è possibile che, a parte le due campagne principali, non siano state incluse altre modalità di gioco – niente multiplayer, per intenderci. Peccato, perché gli Autobot e i Decepticon sono stati ben caratterizzati e meritavano di meglio.

Raffaello Rusconi

IN ALTERNATIVA...

Supreme Commander, Mar 07, 9
Se amate i robottoni e la strategia in tempo reale, allora il titolo di Gas Powered Games fa al caso vostro.

MechWarrior 4: Mercenaries, Dic 02, 8
Uno dei migliori episodi della serie *MechWarrior* firmata da Microsoft e basata sull'universo di gioco di FASA.

TRANSFORMERS NELLA STORIA

La carriera dei robot di Hasbro nel panorama videoludico mondiale ha origini lontane. La prima apparizione è datata 1986 sulle piattaforme Commodore 64 e ZX Spectrum con il titolo di *Transformers* per Ocean e firmata dai Denton Designs. Nello stesso anno, vennero pubblicati *Transformers: The Battle to Save the Earth* (programmato dal mitico David "Pitfall" Crane per Activision per C64) e *Transformers: Convoy no nazo* di Takara per il NES di Nintendo.
Nel 2000 e nel 2003, la stessa software house giapponese pubblicò altri due titoli, uno per PlayStation e Nintendo 64 intitolato *Trasformers: Beast Wars Transmetals*, l'altro per PS2 dal titolo *Transformers Tatakai*. Nel 2004, Atari ci ha regalato, sempre per PS2 e in collaborazione con la storica Melbourne House, l'ottimo *Transformers Armada: Prelude to Energon*, sicuramente il gioco migliore ispirato ai giocattoli Hasbro.

info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **Traveller's Tales** ■ Distributore **Activision IT** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.transformersgame.comreefs/

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB su disco fisso, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB Ram, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **No**

■ Autobot e Decepticon ben caratterizzati
■ Struttura che segue il film
■ Libera esplorazione

■ Troppo facile
■ Poche ore di gioco per completarlo
■ Combattimenti noiosi e ripetitivi

Nonostante la buona prestazione dei robottoni e le ottime premesse dei Traveller's Tales, *Transformers – The Game* non riesce a "decollare" e conferma, ancora una volta, la tradizione negativa degli adattamenti cinematografici nel mercato videoludico.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRASFORMAZIONI	I.A.
7	6	5	5	8	4

5½

Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** LucasArts ■ **Distributore:** Activision ■ **Lingue:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90

THE DIG

LA storia dei videogiochi è legata in modo indissolubile a una famosa software house che ha sfornato alcuni capolavori immortali a cui, ancora oggi, ci si riferisce con una certa nostalgia e con reverenziale rispetto. Stiamo parlando di LucasArts che, oltre ad aver posto le basi del genere delle avventure grafiche con *Maniac Mansion*, ne perfezionò le meccaniche con *Indiana Jones*, *Monkey Island* e *The Dig*. Quest'ultimo titolo, sebbene più serioso degli altri, rappresenta ancora oggi, a circa 12 anni dalla sua pubblicazione, un gioco indimenticabile. Si tratta di una eccezionale storia di fantascienza che vi porterà a confrontarvi con civiltà aliene e strani manufatti. Tutto ha inizio in un osservatorio astronomico, con la scoperta di Attila, un gigantesco meteorite in rotta di collisione con la Terra. Solo un uomo e la sua fidata squadra possono opporsi a questo dispettoso disegno del fato e, per farlo, dovranno affrontare un numero impressionante di appassionanti enigmi.

Nonostante l'età di *The Dig*, l'ottimo lavoro di adattamento che caratterizza questa versione budget lo rende compatibile con tutti i nuovi sistemi operativi (Vista compreso), senza bisogno di patch.

■ All'inizio dell'avventura, bisognerà trovare un modo per deviare l'asteroide Attila, in rotta verso la Terra.

■ **Casa:** Zuxxez ■ **Distributore:** Topware s Interactive ■ **Lingua:** Inglese ■ **Prezzo:** € 9,98 ■ **Provato su:** GMC dal 2000 al 2004

THE BEST OF GAMES: RPG

COME non accogliere con un caloroso abbraccio una raccolta che consente di rigiocare alcuni dei GdR che ci hanno accompagnato negli anni tra il 2000 e il 2004. *The Best of Games: RPG* è proprio questo: un DVD che, a fronte di una spesa modesta, consente di impegnarsi nelle sfide proposte da sei titoli differenti.

Si tratta di giochi usciti nel 2000, *Gorky 17* (voto 8) e *Septerra Core* (voto 7); nel 2002: *Jack Orlando* (voto 7) e *Jagged Alliance 2* (voto 6), e nel 2004: *KnightShift* (voto 5), *The I of the Drago*n (voto 6). Ironicamente, sono proprio i titoli più recenti a risultare meno appetibili, a causa di una realizzazione sommaria e della ripetitività delle situazioni presentate. Il discorso cambia, invece, installando quelli del 2000 che rappresentano il vero fiore all'occhiello di questa collection.

Stiamo parlando di giochi del calibro di *Gorky 17* e di *Septerra Core* che risultano ancora attuali, offrendo avventure ben fatte e originali.

Il primo è caratterizzato da una struttura a metà strada tra un tattico e un GdR; il secondo, invece, riesce ad affascinare grazie al suo inimitabile stile "alla giapponese".

GIOCHI COMPUTER

■ In *Gorky 17* si avrà a che fare con disgustosi mostri mangia uomini.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovete elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi e un prezzo conveniente. Oltre e quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quento riguerda le linee budget delle principeli case distributrici.

EA

Titolo	Prezzo
Bleck & White 2	€ 9,90
Command & Conquer The First Decade	€ 19,90
FiFA 2006	€ 9,90
FiFA 07	€ 19,90
FIFA Manager 07	€ 19,90
Herry Potter e Il Prigioniero di Azkaban	€ 9,90
Harry Potter e Il Calice di Fuoco	€ 19,90
Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo	€ 9,90
Madden NFL 07	€ 19,90
Medel of Honor Pecific Assault	€ 9,90
NBA Live 2006	€ 9,90
NBA Live 2007	€ 19,90
Need for Speed Most Wented	€ 19,90
NHL 2007	€ 19,90
Sid Meier's SimGolf	€ 14,99
SimCity 4	€ 14,99
SimCity 3000 World Edition	€ 14,99
Tiger Woods PGA Tour 2006	€ 9,90

MICROSOFT - UBI SOFT

Titolo	Prezzo
Combat Flight Simulator 2	€ 12,99
Dungeon Siege	€ 12,99
Flight Simulator 2002	€ 12,99
Freelencer	€ 12,99
Impossible Creetures	€ 12,99
Pandora's Box	€ 12,99
Pinball Arcade	€ 12,99
Starlancer	€ 12,99
Train Simuletor	€ 12,99
Zoo Tycoon	€ 12,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Tempus Fugit"

Two Worlds
BANNED.Neon

DEFCON
GMC.Homer

Transformers - The Game
GMC.Pettinato

Colin McRae: DIRT
GMC.Pape

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) [illegible]
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05/Gen 07 ■ **Demo:** DVD Ott 05/Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 IT
■ **Trucchi:** Set 06 ■ **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 04 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nat 04 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente.

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) [illegible]
Casa: Konami Distributore: Hal[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06
È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà di opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 6
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) [illegible]
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Feb 0[illegible]
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) [illegible]
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06
Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) [illegible]
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06
Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 07 ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un interfaccia estremamente funzionale

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) [illegible]
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 0[illegible]
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Mar 07 ■ **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Demo:** DVD Giu 04 ■ **Trucchi:** Ago 04
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto [illegible]
Trucchi: Giù 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO [illegible]
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi"

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Soluzione:** Feb 00 ■ **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA 8 Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Soluzione:** Gen 04 ■ **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 05 [illegible]
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A.

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO [illegible]
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Guida:** Set 04 ■ **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) EVERQUEST 8 Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare

5) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04 VOTO [illegible]
Casa: Mythic Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take [illegible]
Prova: Apr 06 [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Ago 00/Dic 01 ■ **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: [illegible] 04 [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO [illegible]
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO [illegible]
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO [illegible]
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Apr 05 ■ **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01 ■ **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO [illegible]
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO [illegible]
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO [illegible]
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO 8
Casa: Valve Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Alienware**
FPS
1. Call of Duty 2
2. Far Cry
3. Call of Duty
4. Prey
5. Doom 3

■ **razorback17**
FPS
1. Half-Life 2
2. S.T.A.L.K.E.R.
3. Quake 2
4. Far Cry
5. Doom

■ **gordonfly**
Azione
1. Splinter Cell Double Agent
2. Prince of Persia: I Due Troni
3. Max Payne
4. Hitman: Blood Money
5. Mafia

■ **AdamWarlock**
I più sopravvalutati
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. Doom 3
3. Neverwinter Nights
4. Prey
5. Max Payne 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72506
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

SFIDE EUROPEE

CYBERATHLETE PROFESSIONAL ★ LEAGUE

Il "tabellone" del campionato europeo 2007: dalla fase preliminare di qualificazione, articolata in tre round, sono uscite 6 nazioni "sfidanti" che hanno affrontato, nella seconda fase ("group stage") altrettante formazioni, ammesse direttamente in base al piazzamento nella classifica europea per nazioni. La seconda fasa si è svolta con una formula "all'italiane": due gironi da sei squadre hanno disputato un mini-campionato di sola andata (a cinque giornate), definendo così una classifica finale. I vincitori dei rispettivi gironi sono stati ammessi direttamente alle finali di Lipsia, mentre i secondi e terzi classificati dovranno disputarsi i restanti due posti in uno scontro diretto (secondo classificato del Girone A contro terzo classificato dal Girone B e viceversa) denominato "relegation round".

Europeo per nazioni 2007

VERSO LE FINALI, SENZA GLI AZZURRI

Il campionato europeo 2007 sta per concludersi a Lipsia. Ma l'Italia, quest'anno, non ci sarà...

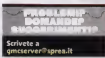
CHE siano maturi i tempi per "videogiocopoli"? Le polemiche, le contestazioni e i sospetti che, da sempre, accompagnano lo svolgimento dei principali eventi sportivi professionistici, hanno forse trovato nuovo terreno fertile nel mondo relativamente inesplorato del pro-gaming...

Si svolgeranno, a Lipsia (in Germania) dal 23 al 26 agosto, le finali del Campionato Europeo per Nazioni di Pro Gaming, in concomitanza con la "Games Convention 2007" (l'evento europeo più importante nel mondo dei videogiochi, che ha soppiantato da qualche hanno il celebre ECTS di Londra). Anche quest'anno, come già in passato, saranno tre le specialità cui saranno chiamati a confrontarsi i cyberatleti di circa una dozzina di Paesi le cui rispettive nazionali sono riuscite a qualificarsi, dopo un durissimo cammino articolato in tre fasi successive, alle finali.

Per "coprire", perciò, tutti i principali generi videoludici, la Electronic Sports League ha scelto un FPS, *CounterStrike 1.6*, un RTS (*Warcraft III: The Frozen Throne*) e un gioco sportivo (*FIFA 07*, ritenuto dagli esperti più "tecnico" rispetto a *PES 6*). Il montepremi è di 50.000 euro, cui devono sommarsi altri premi messi a disposizione dagli sponsor.

L'Italia, purtroppo, quest'anno non sarà rappresentata in nessuna delle tre specialità: del tutto assente dal ranking europeo per nazioni di *CounterStrike* (che determina la possibilità d'accesso al torneo), non ha perciò potuto nemmeno arrivare ai preliminari; un po' meglio è andata con *Worcroft III*, dove l'Italia è stata ammessa direttamente al secondo turno preliminare, salvo essere facilmente eliminata dalla Finlandia con un secco 3-0. I migliori risultati sono arrivati dalla nostra Nazionale di *FIFA 07*: ammessa direttamente (per miglior posizione in graduatoria europea) al terzo qualification round, l'Italia ha conquistato l'accesso alla fase principale (a gironi) battendo in un appassionante duello la Lituania per 13 a 7. Nel girone A (insieme a Germania, Ungheria, Olanda, Austria e Romania), però, si è qualificata soltanto quinta (bisogna essere almeno terzi per avere qualche chance di accedere alle finali), vincendo con Austria e Ungheria e perdendo gli altri tre incontri: un vero peccato, perché l'accesso almeno al "relegation round" era certamente a portata di mano della nostra Nazionale, cui sarebbe bastato un pareggio, e che si è invece lasciata stolidamente rimontare (il punteggio finale è stato 11-9) una partita praticamente già vinta (dominata peraltro da grande nervosismo e da un comportamento non certo impeccabile sul piano della sportività da parte dei

Pubblico festante alle finali di Lipsia 2006. La partecipazione di una nutrita componente di giocatori tedeschi in ognuna delle tre specialità ha raccolto fan osannanti da tutti i Land.

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?

Scrivete a gmcserver@sprea.it

Personaggio del mese

Jonathan "Fatal1ty" Wendel

"Papà, ho vinto 4000 dollari giocando a un videogame. Dove andremo a finire?"

La rivista "Sports Illustrated" gli ha dedicato una copertina, il prestigioso "Time" ben 5 pagine, la BBC uno speciale di un'ora e la CBS lo ha dichiarato "gamer professionista dell'anno" in un servizio di quasi 20 minuti andato in onda il 30 dicembre scorso. È senz'altro il videogiocatore professionista più famoso del mondo. Esiste una serie di hardware videoludico che porta il suo nick: mouse, schede grafiche e sonore, cuffie e tastiere e ha persino firmato una linea d'abbigliamento. È Jonathan "Fatal1ty" Wendel, ventiseienne di Kansas City (Missouri), 12 volte campione del mondo in cinque giochi diversi: *Painkiller*, *Quake 3*, *Doom 3*, *Unreal Tournament 2003* e *Aliens vs Predator*. Si calcola che abbia vinto, sinora, la cifra pazzesca di oltre 500.000 dollari solo di montepremi (anche se afferma che "i soldi veri si fanno con le sponsorizzazioni!"), la maggior parte dei quali raggranellati nei tornei della Cyberathlete Professional League.

sito di riferimento: www.fatal1ty.com

Tore Andrè Flo è uno "star player" del team Skgaming, in questa fotografia è impegnato nella finale di *CounterStrike* con la maglia della Nazionale svedese.

nostri avversari) contro la Romania, poi classificata ultima nel girone!
Per la cronaca, dunque, vincono rispettivamente il girone A e B di *Counter Strike* (accedendo così direttamente alle finali di Lipsia) Danimarca e Norvegia, mentre accedono al relegation round Russia e Germania per il girone A e Olanda e Polonia per il B. Russia e Germania sono anche le rispettive vincitrici di girone per *Worcraft III*, seguite da Ucraina e Bulgaria (girone A) e Svezia e Finlandia (girone B). Per *FIFA 07*, infine, vincono Germania e Ucraina, mentre si contenderanno gli ultimi due biglietti per le finali estive Ungheria e Olanda (girone A) e Russia e Spagna (girone B).

Un'ulteriore nota polemica (oltre a quella relativa a Italia - Romania, che è costata alla formazione rumena ben due penalità per insulti e comportamento antisportivo) riguarda la clamorosa squalifica della Repubblica Ceca dal torneo di *Worcraft III*: dopo uno splendido campionato e un'ottima posizione nella classifica per nazioni (la Repubblica Ceca è stata ammessa direttamente al terzo round in cui ha sconfitto l'Ungheria con un 3 a 0 senza repliche), i cechi sono stati espulsi dal torneo per aver ricevuto due penalità maggiori per comportamento antisportivo nell'incontro contro la Danimarca (poi perso per 5 a 0) e per non essersi presentati alla gara contro la Bulgaria. L'espulsione dal Campionato 2007 preclude, peraltro, l'acceso anche al torneo del 2008 e penalizza fortemente la formazione ceca nella classifica per nazioni anche per i campionati successivi. In un laconico comunicato, il capitano della Repubblica Ceca Lukas "Hum4niC" Nemec ha espresso il proprio rincrescimento per l'esclusione, giustificando il ritardo e la mancata presentazione per motivi di studio e lavorativi di alcuni giocatori.

Paolo Cupola

sito di riferimento: www.esl.eu/eu/enc/finals/

F.A.Q.

PROFESSIONISTI DEL GIOCO

Le domande per capire il mondo del ProGaming

Non è possibile barare in una gara ufficiale di Pro Gaming?
Certamente sì, ma solo nelle partite online ed è estremamente rischioso (a causa delle pesantissime penalizzazioni previste, che possono prevedere anche l'espulsione del giocatore o del team dalla lega). Per questo, le finali si svolgono in LAN in un luogo ben preciso. Per lo stesso motivo, le partite più importanti della regular season si giocano negli Intel Friday Night Game (che, come abbiamo visto sul numero scorso, si svolgono in LAN). Per prevenire il fenomeno del "cheating" nelle partite online, inoltre, la ESL utilizza uno speciale programma detto ESL Aequitas che, istallato sui PC dei giocatori, controlla la presenza di modifiche al sistema. Per evitare, poi, il fenomeno del "ghost gaming" (un giocatore può chiedere a un amico di giocare una partita al posto suo), la lega sta pensando di adottare addirittura dispositivi di rilevazione delle impronte digitali nei prossimi campionati.

Cosa si vince nei tornei di Pro Gaming?
Denaro, essenzialmente: tutti i tornei (e le Pro Series non fanno eccezione) prevedono sempre un montepremi in pecunia, possono però esserci anche dei premi in "natura". È rimasto storico il torneo di *Quake* del '97 (chiamato "Red Annichilation") in cui John Carmack (il "papà" di *Doom* e *Quake*) pose in palio la sua Ferrari 328 GTS rosso fiammante. Il montepremi per l'ultima stagione Pro Series, messo a disposizione dagli sponsor (Intel e ASUS) è stato di 20.000 euro per le fasi finali. Ogni Intel Friday Night Game, inoltre, ha un montepremi di 3.000 euro e un premio partita di 500 euro per ogni match. Il premio partita per i match online della regular season, invece, consta in soli 20 euro a match. I MVP ("Most Valuable Players" i giocatori più bravi del torneo) inoltre, si sono portati a casa un nuovissimo processore Intel Core 2 Extreme QX 6700, del valore di più di 1.000 euro!

Mod per GTR 2

POWER & GLORY, THE IROCS

Il classico non passa mai di moda!

- **Sviluppatore:** The GTL Workshop
- **Genere:** Simulatore di guida
- **Dimensioni:** 68 MB
- **Internet:** www.simleague.net

SI tratta di uno dei Mod migliori creati per *GTR 2*, se non l'unico: il *Power & Glory, The IROCs*. Questa modifica, al momento, aggiunge le Porsche 911 RSR del campionato IROC del 1974 e altre auto che verranno pubblicate più avanti.

Gli appassionati potrebbero criticare il fatto che esiste già un gioco completo (*GT Legends*, necessario per importare le vetture in *GTR 2* con il *Power & Glory*) che si occupa di riprodurre il comportamento di quelle auto d'epoca. Ma non è così, perché la simulazione dei SimBin riproduce sì vetture storiche, però con sospensioni e gomme dei giorni nostri. Il 1974, invece, vedeva grandi cambiamenti per quanto riguarda gli pneumatici. La Goodyear, infatti, premeva affinché si adottassero le nuove gomme radiali al posto di quelle a tele incrociate: il Mod *Power & Glory* riproduce completamente vantaggi e svantaggi dei due tipi di coperture.

Potrete sperimentare tutto questo con la vostra copia di *GTR 2*, perché vi verranno forniti, nel pacchetto di installazione di *Power & Glory*, gli assetti che riproducono l'evolversi di quella stagione. Le vetture si guidano splendidamente, come quelle dell'epoca, accennando un sovrasterzo in inserimento di curva e giocando con il gas per farle curvare. In frenata, dovrete addirittura effettuare una "simil-doppietta", per evitare di bloccare le ruote posteriori e permettere un inserimento più efficace e preciso. Gran parte del tempo necessario all'assetto, lo spenderete a scegliere che combinazione di gomme montare sulla vostra Porsche, perché questo vi darà un notevole vantaggio nei confronti dell'avversario. Le vetture sono realizzate splendidamente sin nei minimi dettagli, con carrozzerie ben definite e cruscotti che sono la fedele riproduzione di quelli dell'epoca.

Il rombo dei motori è fedelissimo alla controparte reale, con tanto di scoppiettii in rilascio, e il limitatore, che taglia l'accensione del motore, è realizzato ad arte. Naturalmente, come nella realtà, non avrete indicatori di temperatura delle gomme, e per il loro consumo dovrete affidarvi alle sensazioni che arriveranno tramite il Force Feedback. Proprio questo è uno dei punti di forza dell'ottimo Mod: attraverso il volante potrete capire benissimo tutto quello che succederà alla macchina sotto di voi. Il terreno sconnesso, le curve d'appoggio e i cordoli daranno tutti un feeling diverso, permettendovi di conoscere bene il limite della vettura in ogni preciso istante.

Matthias Egger GIOCHI COMPUTER

Ad automobili uguali corrisponde divertimento doppio.

La strumentazione è dettagliatissima e realistica.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il pacchetto aggiuntivo **www.simleague.net/component/option,com_docman/task,cat_view/gid,49/Itemid,242/**
2. Estraete il pacchetto in formato .Rar sul disco fisso.
3. Fate doppio clic su questo pacchetto e seguite le istruzioni dando come percorso la cartella principale di un'installazione di *GTR 2* senza il programma NAP. Ricordate che dovrete disporre del DVD di *GT Legends* per installarlo, perché il Mod utilizza i modelli 3D dell'altro gioco firmato dai Simbin.

VERDETTO

★★★★★

Un Mod realizzato con una passione e con un'accuratezza degne di uno sviluppatore ben più grande

Freeware

GLFRONTIER

L'universo nella bellezza di soli 3 MB!

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** simulatore spaziale
- **Dimensioni:** 3 MB
- **Internet:** http://snipurl.com/1l2yx

LE origini dell'universo di *GLFrontier* risalgono a migliaia di anni luce fa, videoludicamente parlando, e più precisamente al 1984, quando Acornsoft lanciò per numerose piattaforme *Elite*, il primo simulatore di commercio spaziale.

Ci sarebbero voluti nove anni prima che David Braben sviluppasse (e pubblicasse sotto etichetta Gamertek) il seguito ideale: *Frontier: Elite II*, che ancora oggi è acquistabile per la risibile somma di circa 7 euro. Tuttavia, l'incompatibilità con i moderni sistemi operativi e un comparto grafico ormai datato hanno spinto gli appassionati più esperti a realizzarne una versione gratuita e aggiornata. Dal vecchio codice Assembler si è passati al linguaggio C ed è stato introdotto il supporto a OpenGL.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate dal sito ufficiale **http://snipurl.com/1l2yx** il file **Windows binary** e salvatelo in una cartella del vostro disco fisso.
2. Dopo aver estratto il contenuto del file .rar, lanciate il file **glfrontier.exe** per iniziare a giocare.

Il risultato è un universo tridimensionale (anche se stilizzato) interamente esplorabile e privo di caricamenti tra un pianeta e l'altro. Il fascino di *GLFrontier* risiede nella sua sconfinata libertà d'azione, che lascia qualsiasi decisione al giocatore. Scegliere tra la carriera militare o quella del fuorilegge comporta situazioni sempre nuove e appassionati; in alternativa, è possibile in qualsiasi momento abbandonare le guerre intergalattiche e concentrarsi sul commercio e sul guadagno. Il tutto avviene all'insegna della semplicità e basteranno poche schermate e pochi clic del mouse per partire alla conquista dell'universo.

VERDETTO

Il ritorno di un grande classico riadattato e corretto, pienamente compatibile anche con gli ultimi sistemi operativi.

È possibile volare dall'atmosfera terrestre fino allo spazio aperto, senza limiti!

Gioco shareware

ASTRAL MASTERS

Gli stregoni astrali si combattono a suon di carte!

- **Sviluppatore:** Aous Software
- **Genere:** Gioco di carte online
- **Dimensioni:** 8 MB
- **Internet:** www.astralmasters.com

OGNI mago di *Astral Masters* parte con un livello di Mental Power minimo per creare il proprio mazzo di carte ed eliminare gli stregoni avversari.

Le carte appartengono a un elemento (Fuoco, Acqua, Aria e Terra) e a due sottogruppi: le creature o gli incantesimi. Tutti i giocatori, grazie all'esperienza maturata online, incrementano il proprio Mental Power per comporre il mazzo con un numero più elevato di carte. All'interno della singola partita, infatti, ogni carta richiede un certo numero di Mana Point per essere giocata, capacità determinata dall'Astral Power, valore generato

INSTALLAZIONE

1. Scaricate il file autoinstallante **amsetup15.exe** dal sito **www.astralmasters.com.**
2. Lanciate il file **amsetup15.exe** per avviare automaticamente l'installazione del gioco.
3. Eseguite *Astral Masters* dal menu **Start > Programmi > Astral Masters.**

dal numero di carte "sacrificate" all'interno della singola partita. *Astral Masters* permette di giocare – in singolo – sia lo scontro, sia il torneo contro le Intelligenze Artificiali, mentre, in multiplayer è possibile giocare sia in modalità LAN, sia online in tre modalità: Classic Duel (mazzo prestabilito), Customized Deck (mazzo creato dall'utente) e Tournament, un mini-campionato con regole variabili. Senza effettuare la registrazione, è consentito giocare in locale e in LAN, ma con un limitato numero di carte.

Prima di giocare una carta, assicuratevi di leggere attentamente le caratteristiche di tutte le creature avversarie in gioco.

Mod per Oblivion

TRADUZIONE DI OBLIVION

L'italiano del capolavoro di Bethesda è traballante? Niente paura, ci pensa Forge of Tales!

- **Sviluppatore:** Forge of Tales
- **Genere:** Traduzione per GdR
- **Gioco richiesto:** *Oblivion*
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** www.oblivion.medusaworks.net

L'unico grande difetto imputato a *Oblivion* è la sua pessima traduzione, che in più di un caso non solo ha fatto sorridere chi capiva gli errori, ma ha anche gettato nella disperazione chi non riusciva a risalire alla frase originale in inglese.

In almeno un caso, quello della quest su come "guarire" dal vampirismo, la traduzione era un effettivo ostacolo al completamento del gioco, dato che venivano usati termini diversi per il medesimo obiettivo. Fortunatamente, il Forge of Tales, gruppo di fan di *Oblivion* composto da Andrei Ayanori e Fulminato (traduzione, interfaccia e aspetti tecnici), Redfalcon e DarkEyes (betatester) e Kurtgod (factoctum), sta completando la ri-traduzione di *Oblivion*, che sarà disponibile sul sito del team entro la fine dell'estate (e, incrociando le dita, anche sulla vostra rivista preferita). Il gruppo è al lavoro anche sulla "correzione" della traduzione delle espansioni, il cui completamento è previsto per il prossimo Natale.

I ragazzi di Forge of Tales stanno dando gli ultimi ritocchi alla ri-traduzione del capolavoro di Bethesda.

Mod per Silent Hunter II e Destroyer Command

REGIA MARINA – ALFA TAU & REGIA MARINA – MARE NOSTRUM

Due Mod tutti italiani per Silent Hunter II e Destroyer Command *dedicati alle azioni della RM.*

- **Sviluppatore:** Sperem
- **Genere:** Simulatore Navale
- **Gioco richiesto:** *Silent Hunter II e Destroyer Command*
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** www.gammasom.it e www.maricosom.net

I simulatori navali ambientati nella Seconda Guerra Mondiale tendono a concentrarsi sulle azioni di Germania, Inghilterra, Stati Uniti e Giappone.

È un peccato, perché altre marine, in particolare quella italiana, ebbero una parte molto attiva nella guerra. A rimediare a queste carenze ci pensano i Mod: *Regio Marina – Alfa Tau*, per il simulatore *Silent Hunter II* di Ubisoft, è, a tutti gli effetti, una "total conversion" che permette al giocatore di salire a bordo delle principali classi di sommergibili italiani, e partecipare a una nuova campagna e a diverse missioni singole; il tutto è completato da nuove unità di superficie, strumentazione corretta, e testi e voci completamente in lingua italiana. Il secondo Mod, *Regio Marina – Mare Nostrum* è invece stato realizzato per il titolo "gemello" *Destroyer Commond* (sempre di Ubisoft), centrato sulle unità di superficie. Dopo l'installazione, il giocatore potrà comandare uno tra numerosi vascelli italiani riprodotti (alcuni di classe superiore ai cacciatorpediniere – superando così una limitazione dell'originale), partecipare a una campagna di tredici scenari e ad alcune missioni singole (tra cui la simulazione – ipotetica – delle azioni di un'unità "corsara" italiana nell'Atlantico meridionale). Realizzati da sviluppatori italiani, questi due Mod sono dei veri gioielli!

Le schermate degli "interni" sono state ridisegnate, adattandole allo stile marittimo italiano dell'epoca.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

Aggiornamento

RACE – THE OFFICIAL WTCC GAME

Quando il restyling funziona davvero!

Le vetture del rinnovato *RACE* sono estremamente dettagliate.

Il gruppo di auto, alla partenza, è folto.

CONTROLLI AVANZATI

Un altro [illegible] fondamentale di questo aggiornamento è la possibilità di configurare a piacimento tutti gli effetti del Force Feedback del gioco. Oltre agli immancabili "settaggi" della forza e del numero degli effetti restituiti, vi sono altri parametri che rendono *RACE* un titolo innovativo. Potrete decidere come lo sterzo reagirà all'asfalto sconnesso, alle vibrazioni del motore e dei freni, e in che percentuale questi tre effetti prevaricheranno gli altri. Vi sono, poi, gli effetti che regolano i colpi dei cordoli e i contatti con le altre vetture. Tutti questi "dettagli" meritano attenzione, perché fanno la differenza tra una buona esperienza e una ottima.

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Simbin
- **Distributore:** Eidos/Steam
- **Provato su:** Gen 07, 8
- **Multiplayer:** Internet e LAN
- **Requisiti:** CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga
- **Internet:** www.simbin.se

PER ***RACE*** **si parla di un restyling che, a tratti, assume i contorni di una vera e "propria" rivoluzione. Gli sviluppatori del gioco hanno pubblicato da poco tempo un aggiornamento (scaricabile tramite Steam: www.steampowered.com) che vi permetterà di guidare le mitiche Caterham su 2 circuiti nuovi (Estoril e Imola), oltre che sugli originali già presenti nel gioco.**

RACE non ha subito mutazioni grafiche di rilievo, ma gli sviluppatori si sono impegnati per rendere meno esose le richieste hardware del gioco e vi accorgerete che potrete aumentare i dettagli generali senza veder crollare le prestazioni complessive. La situazione è decisamente migliorata quando piove: *RACE* è molto più fluido e potrete gioire delle nubi d'acqua sollevate dalle altre auto e del movimento dei tergicristalli che, azionati da voi, puliranno il parabrezza.

La simulazione dei SimBin è progredita per quanto riguarda la fisica delle vetture: il livello raggiunto è simile a quello visto nello splendido *GTR 2*. Ora, sarà uno spasso guidare tra i saliscendi di Brands Hatch, gli infiniti rettilinei di Monza e l'infernale toboga di Macau. Le vetture a trazione anteriore (Alfa Romeo, Seat, Chevrolet, Honda, Peugeot) avranno, come nella realtà, un inserimento in curva difficile e un marcato sottosterzo in uscita, con il vantaggio che, sull'asfalto sconnesso, saranno più facili da guidare. Le auto a trazione posteriore (BMW, Caterham), invece, permetteranno ingressi in curva fulminei e un marcato sovrasterzo in accelerazione.

Una volta in pista, si avverte immediatamente il peso di questi bolidi e, già alla prima curva, gli spostamenti delle masse della vettura costringono il pilota virtuale a una guida molto particolare per arrivare al limite, fatta di piccole correzioni e grandi spaventi. In particolare, le Caterham dimostrano sin dai primi minuti di guida il proprio carattere di auto "rigidissime", costringendovi a stare attenti sui curvoni veloci e a parzializzare il gas per evitare guai peggiori.

L'Intelligenza Artificiale delle vetture guidate dalla CPU si dimostra ben calibrata e aggressiva, soprattutto quella

> **"I vostri avversari non lesineranno sportellate e toccatine"**

dei piloti nelle posizioni di vertice: i vostri avversari non lesineranno sportellate e toccatine, pur di mantenere la propria posizione, comportamento decisamente realistico visto anche quello che succede nel campionato reale. In particolare, la velocità degli avversari è notevole anche al livello di difficoltà più basso (100%) e, prima di vincere una gara, dovrete fare parecchia pratica. Il Netcode, invece, è rimasto quello di prima, ma presenta un bug molto strano e, nelle impostazioni di Rete, dovrete configurarlo in "Rete Locale", pena dei malfunzionamenti nel gioco online e vistosi lag.

Matthias Egger GIOCHI COMPUTER

Un aggiornamento imponente, che trasforma un gioco per soli fan del WTCC in un titolo che tutti gli appassionati delle simulazioni non possono lasciarsi scappare.

Crea un nuovo scenario per

CIVILIZATION IV

Il nostro Gabriele "Rhye" Trovato spiega come creare un semplice scenario con l'editor di Civ 4 e il Blocco note.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Media
2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Civilization IV*
- Una connessione Internet per condividere le vostre creazioni e usare quelle degli altri come base su cui lavorare.

RISORSE

- Principale forum di discussione delle modifiche al gioco: **http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=158**
- Utility BMPtoWBS Converter: **http://rhye.civfanatics.net/civ4/files/BMPC186_withTutorial.zip**
- Modello di scenario vuoto: **http://rhye.civfanatics.net/civ4/files/EmptyScenario_ITA.zip**
- Centro download: **http://forums.civfanatics.com/downloads.php**

INTRODUZIONE

1 *Civ 4* è uno dei giochi più modificabili che esistano. La sua flessibilità è subordinata alla programmazione e all'uso di strumenti esterni, più che all'editor del gioco. Per esempio, il modo migliore per creare una mappa è usare l'utility **BMPtoWBS Converter**; altrimenti modificare una partita esistente (cancellando a mano l'intera mappa), oppure usare un modello vuoto (quello segnalato tra le **Risorse** andrà benissimo). Di seguito, esaminiamo quest'ultimo caso.

```
BeginMap
    grid width=45
    grid height=25
    top latitude=0
    bottom latitude=0
    wrap X=1
    wrap Y=0
    world size=WORLDSIZE_TINY
    climate=CLIMATE_TEMPERATE
    sealevel=SEALEVEL_MEDIUM
```

IL MONDO IDEALE

3 La mappa deve essere proporzionale al numero delle squadre presenti. Per fare un esempio: 52x32 è la dimensione standard delle mappe a 4 giocatori, mentre 128x80 di quelle a 11. Fate la vostra scelta (una volta creato il mondo, non si torna indietro!) e scorrete il file fino a **BeginMap**. Mettete i valori scelti in **grid width** e **grid height**, e aggiornate **world size** con la parola chiave più opportuna tra **DUEL, TINY, SMALL, STANDARD, LARGE** e **HUGE.**

```
BeginPlayer
    Team=1
    LeaderType=LEADER_NAPOLEON
    LeaderName=Napoleone
    CivDesc=Impero Francese
    CivShortDesc=Francia
    CivAdjective=Francese
    CivType=CIVILIZATION_FRANCE
    Color=PLAYERCOLOR_DARK_BLUE
    ArtStyle=ARTSTYLE_EUROPEAN
    PlayableCiv=0
```

CIVILTÀ IN GARA

5 Passiamo alla sezione **BeginPlayer**: nello scenario vuoto ci sono 2 civiltà già attivate, ai primi 2 indici (0 e 1). Per aggiungere un partecipante, basta copiare tutti i dettagli (tranne l'indice **Team**, che deve essere distinto) in un giocatore "vuoto" e modificarli a piacimento. Le possibilità rappresentano una scorciatoia alla modifica degli XML veri e propri. Tra le opzioni più importanti, **PlayableCiv** indica se una civiltà è giocabile o è comandabile solo dalla I.A.

```
Version=11
BeginGame
    Era=ERA_ANCIENT
    Speed=GAMESPEED_NORMAL
    Calendar=CALENDAR_DEFAULT
    Victory=VICTORY_TIME
    Victory=VICTORY_CONQUEST
    Victory=VICTORY_DOMINATION
    Victory=VICTORY_CULTURAL
    Victory=VICTORY_SPACE_RACE
```

BLOCCO NOTE, COME AI VECCHI TEMPI!

2 Estraete il file **EmptyScenario.Civ4WorldBuilderSave**, contenuto nel file zip appena scaricato, nella sottocartella **PublicMaps** della directory in cui è stato installato *Civ 4*.
I file con questa estensione possono essere aperti col Blocco note e hanno la seguente struttura: impostazioni di gioco (**BeginGame** e **EndGame**), squadre (**Begin/EndTeam**), giocatori (**Begin/EndPlayer**), mappa (**Begin/EndMap**) e la descrizione di ogni singola casella della mappa (**Begin/EndPlot**).

```
<Civ4GameSpeedInfo xmlns="x-schema:
- <GameSpeedInfos>
  - <GameSpeedInfo>
      <Type>GAMESPEED_MARATHON
      <Description>TXT_KEY_GAMESPE
      <Help>TXT_KEY_GAMESPEED_M/
      <iGrowthPercent>300</iGrowthPer
      <iTrainPercent>200</iTrainPercent
      <iConstructPercent>300</iConstru
      <iCreatePercent>300</iCreatePerc
      <iResearchPercent>300</iResearcl
      <iBuildPercent>300</iBuildPercent:
```

ALTRE IMPOSTAZIONI

4 Spostiamoci a **BeginGame** da qui, cancellando o modificando le voci presenti, possiamo cambiare le modalità di vittoria, la velocità di gioco e altro ancora. Per un'idea delle scelte possibili, conviene farsi prima un giro nei file della cartella **\Assets\XML** e sottocartelle, dato che non è possibile elencarle tutte qui. Per esempio, nel file **\Assets\XML\CIV4GameSpeedinfo.xml** troverete gli identificatori delle 4 velocità di gioco da assegnare al parametro **Speed.**

DENTRO IL GIOCO

6 Nell'esempio, abbiamo lasciato la squadra 1 come l'unica giocabile, cambiato il nome in Italia e il colore in verde. Adesso, possiamo salvare e avviare il gioco: andate su **Gioca uno scenario** e caricate **EmptyScenario** Aprite menu in alto a destra e scegliete **Entra nell'editor** Una volta all'interno, la mappa sarà rivelata. È vuota, eccetto per un'unità su una piccola isola (accorgimento necessario a iniziare una partita senza messaggi di errore) in basso a sinistra (casella 0,0).

UNO SGUARDO ALL'EDITOR

7 In alto a destra appaiono 12 icone e 2 barre. La fila in alto contiene icone per aggiungere didascalie, cancellare una casella, cancellare tutte le caselle, salvare, caricare e uscire dall'editor. Le icone della seconda fila aprono, rispettivamente, pannelli per personalizzare **unità**, **città**, **giocatori**, **terreno**, **caselle nascoste/scoperte** e **diplomazia**. La prima barra permette di scegliere il giocatore che si vuole modificare, la seconda gli assegna tutte le tecnologie di una certa era.

DESERTI E FORESTE

8 Passiamo al disegno del mondo vero e proprio. Si comincia dai rilievi. Cliccate sul bottone per modificare la mappa: vedrete la finestra mostrata nella figura in alto. Aprite la voce **Terreni**: la seconda riga contiene i comandi per trasformare l'oceano in pianure, colline o montagne. Disegnate la mappa che volete; poi passate alla prima riga, che contiene i terreni (deserto, tundra, eccetera) e alla terza (foreste, ghiaccio polare...); infine, cliccate su **Bonus** per posizionare le risorse.

I FIUMI

9 Disegnare i fiumi richiede un po' più di attenzione, poiché questi risiedono tra una casella e l'altra. Il cursore assume la forma visibile in figura, e disegna un tratto di fiume sul bordo **destro** o su quello **inferiore** della casella, secondo la direzione in cui si muove. Dunque, bisogna trascinare il cursore dalla sorgente fino alla foce, puntando sempre in alto o alla sinistra del tratto di fiume da disegnare. Con un po' di pazienza, potrete disegnare anche foci a delta.

CIVILIZZAZIONE

10 Come entreranno in gioco i partecipanti? Se volete che la partita inizi con la mappa vuota e le unità standard di avvio, salvate la mappa e uscite dal gioco; dal Blocco note, aggiungete allo scenario **StartingX=***, **StartingY=*** (con le coordinate al posto di *) nella sezione **Begin/EndPlayer**. Altrimenti, aprite il pannello in figura tramite il bottone di edit dei giocatori, organizzato in **Unità**, **Edifici** e **Tecnologie**. L'icona a forma di case, in alto a sinistra, serve a piazzare le città.

ULTIMI RITOCCHI

11 Sempre dal menu principale, potete apportare gli ultimi ritocchi alla città, alla mappa (eventuali strade, o miglioramenti del terreno) e alle civiltà (diplomazia, tecnologie disponibili). A questo punto, l'unità presente nella casella (0,0) può essere cancellata, come pure il pezzo di terra su cui era posta. Rimane da aggiustare la **visibilità** di ogni civiltà: potete scoprire o oscurare ogni casella con un clic col tasto sinistro o destro del mouse.

PRONTO ALL'USO

12 Nel nostro esempio, abbiamo oscurato la zona vicino a (0,0) scoperta dall'unità temporanea, ed espansa la visibilità all'interno del golfo. Salvate il tutto e uscite. Provate a ricaricarlo: come si vede in figura, tutte le modifiche effettuate, compresa la visibilità, sono effettive nel gioco. Rimane solo da fare qualche partita e trovare aspetti da migliorare! Spesso, vi accorgerete che sono necessari ritocchi al territorio per rendere le civiltà bilanciate tra loro.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Kreedz Climbing

È appurato che la scalata verso il successo di un titolo passa anche dall'interesse della comunità nel migliorare alcuni aspetti originali o nel creare nuovi Mod. Esiste, tuttavia, un altro tipo di scalata, più precisamente quella che porterà otto giocatori a sfidarsi contemporaneamente per raggiungere, il più in fretta possibile, la bandiera posta sulla sommità della montagna di *Kreedz Climbing*. Per avere la meglio sui propri avversari non sarà necessario eliminarli a colpi di shotgun, ma usare con il giusto tempismo l'utile bungee che permette di compiere salti molto lunghi e precisi. Esistono numerosi tipi di piattaforme che possono celare insidie, quindi, oltre a dosare ogni salto con la dovuta precisione, è fondamentale non abbassare mai la guardia, per non ritrovarsi in pochi secondi dalla cima, ai piedi della montagna.

- Gioco Richiesto: Half-Life 2
- Sito di Riferimento: http://kzmod.com/news.php

First Contact: Planetfall

L'ultima volta che alcuni studenti americani si erano interessati alla realizzazione di Mod, il risultato è stato *Eclipse*, un'eccezionale seppur breve total conversion per *Half-Life 2* di cui abbiamo scritto mesi orsono sulle pagine di questa rubrica. A distanza di quasi un anno, un altro gruppo di studenti, gli Shark in a Cube, ha deciso di proseguire lungo la strada intrapresa dall'Eclipse Team. Il risultato è *First Contact: Planetfall*, una modificazione totale per *Far Cry* che catapulta il giocatore in un mondo dove gli alieni hanno invaso la Terra, trasformandola in una loro colonia. Nonostante la trama non sia particolarmente originale e la giocabilità appaia ancora grezza, il prodotto degli Shark in a Cube si dimostra un buon punto di partenza, soprattutto per i giovani modder che vogliono iniziare a sviluppare.

- Gioco Richiesto: Far Cry
- Sito di Riferimento: www.sharkinacube.co.uk/

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Dal Sol Levante

L'ARIA S'INCENDIÒ E POI SILENZIO

Dai manga ai MMORPG, il passo è breve!

INVIATO DAL GIAPPONE

Il nostro Jonti Davies continua nella sua guida alle meraviglie PC nella terra del Sol Levante. Quali primizie esotiche ci proporrà, il prossimo mese?

IN Italia è conosciuto come "Ken il Guerriero" e, apparentemente, "Hokuto no Ken" – o "Fist of the Northstar" – potrebbe non sembrare il soggetto adatto a un MMORPG per PC. Tuttavia, una software house nipponica ha trasformato in realtà il manga datato 1983 (divenuto oggi oggetto di culto) e firmato dalla coppia Hara/Buronson.

No, non state sognando, fedelissimi della Sacra Scuola di Hokuto: iniziato nel 2005, lo sviluppo di *Hokuto* no *Ken Online* (**www.hokutonoken-online.jp**) sta richiedendo parecchio tempo e non si annuncia per nulla facile, complici una serie di improvvise battute d'arresto. Lo sviluppatore Gungho, però, non si è perso d'animo e ha iniziato, proprio in luglio, la cosiddetta fase di testing. Uno dei punti di domanda che circonda l'intera produzione è come verrà resa l'iper-violenza, il "marchio di fabbrica" che ha sempre caratterizzato il manga pubblicato sulla rivista Shonen Jump della casa editrice Shueisha. L'atmosfera da "post olocausto nucleare", il sangue che scorre a fiumi, le diverse "scuole" di arti marziali, i vari Kenshiro, Toky, Raoul, Rey e compagnia bella... come sarà ricreato il mondo immaginato da Hara/Buronson in questo ambizioso MMORPG?

Benvenuti nel "pazzo" mondo di Kenshiro, dove combattere è l'unico modo di sopravvivere.

I personaggi giocanti, in *Hokuto* no *Ken Online*, potranno aumentare con il duro allenamento la propria abilità nei combattimenti e apprendere così nuove tecniche segrete per colpire i nemici nei famigerati "punti di pressione". Se tra il manga (fumetto) e gli anime (la serie televisiva) c'era una differenza marcata, *Hokuto* no *Ken Online* appare paradossalmente meno "serioso", grazie alla scelta del team di sviluppo di riprendere a piene mani l'atmosfera del manga. Non preoccupatevi, il look dei personaggi non è minimamente cambiato: altezza che supera abbondantemente i 2 metri, sguardo truce, corporatura massiccia e muscoli straripanti ne faranno il MMORPG più tosto del pianeta.

Gungho sta ricreando una struttura sociale in cui regna la totale anarchia. È difficile ipotizzare se i giocatori non giapponesi si scalderanno per un MMORPG di questo tipo, di sicuro sembra essere il titolo ideale per i fan nipponici di questo fenomeno di culto, in cui non c'è molto da dialogare, ma tanto da menare le mani. Gungho non ha ancora reso noto se verranno supportati dei server stranieri per *Hokuto* no *Ken Online*, ma considerata la popolarità di Kenshiro e soci in Occidente, le possibilità di poterci giocare sono concrete.

GIOCHI COMPUTER

KOEI ATTACCA L'ONLINE!

Koei, una software nipponica famosa per la serie strategica *Sangokushi* – conosciuta in Occidente con il titolo di *Romance of the Three Kingdoms* – sta cercando di rivoluzionare il genere dei MMORPG. Un primo test è stato effettuato nell'ultimo fine settimana di giugno: più di 23.000 giocatori hanno preso parte a *Sangokushi Online* (www.gamecity.ne.jp/sol/). Il MMORPG è attualmente in fase di sviluppo presso la sede di Singapore della software house giapponese Koei. A detta degli sviluppatori, *Sangokushi Online* dovrebbe garantire un'esperienza di gioco ricca e profonda.

Torniamo a scuola

Ecole du Mogister di Gamemare (www.ecomagi.jp) è stato pubblicato in Giappone alla fine del mese di luglio. Si tratta di un GdR d'azione che prende spunto dalla vita di un gruppo di studenti. Lo sviluppatore descrive il proprio prodotto coniando per l'occasione un nuovo genere, il "GdR d'azione accademico". Con combattimenti in tempo reale e personaggi disegnati a mano, _Ecole du Mogister_ si presenta come un titolo interessante, anche se sembra più adatto a uno storico PC-FX di NEC, che a un computer dell'ultima generazione!

Mondi virtuali

LA LUCERTOLA BLU

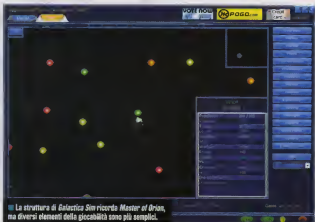
Blue Gecko è un nuovo portale di giochi online con un'offerta di titoli davvero interessante.

Ogni gioco è presentato da una scheda che sintetizza l'impegno richiesto: quanto dura una partita, quanti turni vengono giocati in un giorno, eccetera.

LA concorrenza tra i portali che propongono giochi online gratuiti è molto forte, e risulta sempre più difficile scegliere, tra le molte offerte, quali meritino la nostra attenzione.

Uno dei metodi di propaganda più efficaci è il passaparola tra gli utenti, ed è proprio seguendo alcune opinioni raccolte in Rete che ci siamo imbattuti in Blue Gecko (**www.bluegecko.ro**), un sito che, sebbene non brilli per originalità nell'offerta, senz'altro compensa tale limitazione con la qualità dei titoli proposti e la semplicità del servizio.

Il piatto forte del portale è *Galactico Sim*, un gioco di strategia a turni in cui si viene posti a capo di un impero interstellare. Il nostro compito è raccogliere risorse, sviluppare tecnologie, costruire flotte di astronavi e colonizzare altri pianeti – mentre ci scontriamo con le intenzioni di imperi rivali.

L'idea in sé non è originale, ma *Galactico Sim* riesce a trovare un buon equilibrio tra profondità strategica e semplicità. I partecipanti pianificano cosa faranno nel turno successivo, poi il programma calcola i risultati e aggiorna la situazione nella galassia virtuale. Il gioco elabora un turno ogni ora, ma le istruzioni specificano che chi desideri partecipare in modo "rilassato" può limitarsi a inviare due mosse al giorno, senza venire eccessivamente superato da avversari che investono più tempo. Infine, una seconda versione del gioco, chiamata *Galactico Arcade*, propone un regolamento più semplificato, con maggiore enfasi su diplomazia

La struttura di *Galactica Sim* ricorda *Master of Orion*, ma diversi elementi della giocabilità sono più semplici.

e combattimento, e una minore incidenza di economia e ricerca.

Il secondo grande gioco di strategia di Blue Gecko è *Genesis*. In questo caso, l'ambientazione è un classico fantasy con Elfi, umani, Orchi, Non Morti e altre creature immaginarie. Anche qui, il giocatore è incaricato di governare un impero, reclutando armate e alleandosi o combattendo con gli altri partecipanti. Degli aspetti che lo rendono unico, però, parliamo più dettagliatamente in un riquadro in questa pagina.

A completare l'offerta ci sono, per il momento, alcuni titoli classici, quali gli scacchi, il backgammon e la battaglia navale, più un gioco di battaglie tra mezzi corazzati virtuali intitolato *Steel Wars*.

Il sito è comunque molto attivo nell'organizzare tornei tra gli iscritti, e vi si possono trovare avversari anche se, per le proprie partite virtuali a questi giochi, si fa normalmente riferimento ad altri luoghi nella Rete.

Uno dei maggiori pregi di Blue Gecko è la qualità dei tutorial e dei manuali online. Tutto è spiegato in modo chiaro e accessibile (anche se, purtroppo, per ora solo in lingua inglese) e abbiamo trovato meno arduo, rispetto a molti altri siti che abbiamo visitato in passato, apprendere i concetti fondamentali dei giochi che stavamo provando. GIOCHI COMPUTER

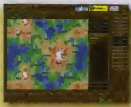
LINGUA, REQUISITI E COSTI

Iscriversi a Blue Gecko e provare i giochi offerti è gratuito, e richiede unicamente di fornire, all'atto dell'iscrizione, un indirizzo e-mail valido. Chi lo desidera può acquistare, per circa 3,50 euro, 31 giorni di account "gold": tale iscrizione (assolutamente facoltativa) consente di partecipare a tornei, di accedere a versioni beta dei titoli ancora in lavorazione e di ottenere opzioni in più nei giochi già disponibili. Le dimensioni del client principale (scaricabile dal sito **www.bluegecko.ro**) sono di soli 2 MB, ma il software scaricherà poi i file addizionali in base ai titoli che decideremo di installare. Blue Gecko è unicamente in lingua inglese.

Le stelle come frontiera

Genesis **presenta una novità rispetto a pressoché tutti gli strategici fantasy a turni che conoscevamo finora: il pianeta di partenza, ove con un pugno d'oro e di fedelissimi iniziamo la nostra campagna di conquista, è solo uno tra i molti che orbitano intorno al sole. L'astro, a sua volta, è uno dei tanti che compongono un'intera galassia. Per spostarsi su altri mondi ed espandere la nostra opera di conquista (o per limitarsi a dare un'occhiata alla mappa del cosmo) è necessario raggiungere particolari conseguimenti, come costruire torri dotate di osservatori astronomici o sviluppare magie appropriate. È un concetto molto interessante. A nostra memoria, solo la serie "Spelljammer" creata per il GdR da tavolo "Advanced Dungeons & Dragons" aveva presentato un universo fantasy in cui l'esplorazione e la conquista interplanetaria fossero un fatto accettato.**

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [icona NEL CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei CD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Sparatutto tattico

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Finalmente, il demo single player per l'FPS tattico di Tom Clancy.

DOPO il demo multiplayer presente sul DVD allegato al numero di agosto di GMC, questo mese arriva un assaggio della campagna in singolo di *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*.

L'installazione è molto lineare, ma richiede un paio di semplici accorgimenti. Innanzitutto, vi verrà proposto di registrare il prodotto: se volete fatelo, altrimenti passate oltre, dato che tale procedura non è assolutamente necessaria per il corretto funzionamento del demo. Quando vi verrà chiesto, dite di sì all'installazione dell'ultima versione delle Direct X, a meno che non siate perfettamente sicuri di possedere già i requisiti richiesti. Detto questo, visto che il demo è stato interamente tradotto e doppiato in italiano, selezionate la nostra lingua, e attendete che la procedura d'installazione si concluda. L'operazione potrebbe richiedere qualche minuto, quindi mettetevi comodi e abbiate un po' di pazienza.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Al termine dell'attesa, potrete cimentarvi nella missione "Trova e Distruggi", durante la quale apprenderete i controlli base e avrete a che fare con tutte le caratteristiche più importanti del gioco, dai comandi di squadra alla potente mappa tattica. Prima di cominciare a combattere, potete scegliere come organizzare i vostri soldati, reclutando per la missione quelli più adatti ed equipaggiandoli come preferite. Ricordate che *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* non è un FPS come gli altri, e che per sopravvivere dovrete procedere passo per passo, muovendovi di copertura in copertura e pianificando ogni singola mossa.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento
MOUSE – Guarda/Mira
MAIUSC – Corri
X – Azione
C – Accovacciati
N – Visione notturna

Nella cartella d'installazione del demo, è presente anche il manuale in italiano del gioco, in formato pdf.

Casa: Ubisoft
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\UBISOFT\Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Demo SP\Disinstalla Ghost Recon Advanced Warfighter 2 Demo SP** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

GdR/Azione

LOKI

Quando i libri di mitologia incontrano i furiosi clic del mouse.

AVETE nostalgia di *Diablo* e l'ottimo *Titan Quest* non vi basta? Allora date un'occhiata a *Loki*, un GdR d'azione molto simile ai due titoli appena citati, senza dubbio adatto ai fan del genere.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere interamente controllato con il mouse.

Prima di installare il demo, assicuratevi che il vostro hard disk abbia a disposizione 7 GB liberi, cioè lo spazio su disco fisso che sarà occupato dal gioco. Quindi, dopo il primo avvio, potrete affrontare l'inizio dell'avventura del guerriero norreno, uno dei quattro personaggi disponibili nel gioco completo. Notate che, per rendere più vivace il tutto, gli sviluppatori hanno pensato bene di dotarvi da subito di alcune abilità che si ottengono dopo un paio di ore di gioco, in modo da darvi una buona idea del potere che brandirete in *Loki*.

Il vostro guerriero è specializzato nelle mischie e nel combattimento corpo a corpo, quindi non siate timidi e gettatevi a capofitto nella battaglia. La vostra arma sarà il mouse, grazie a cui è possibile svolgere tutte le azioni necessarie, dagli attacchi (pulsante sinistro) all'uso delle abilità speciali (pulsante destro). Se lo desiderate, potrete consultare il manuale del gioco, in inglese, disponibile in formato pdf all'interno della cartella d'installazione. Per attivare la prima quest, parlate con il primo uomo che incontrerete e poi dirigetevi a sud, dove vi imbatterete in un famelico branco di lupi. In bocca al... lupo, dunquei Per leggere la nostra recensione di *Loki*, correte subito a pagina 102 di questo numero di GMC.

Casa: Take Two
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Cyanide\Loki - Dema\Uninstall Loki - Demo** a seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti. Se necessario, cancellate manualmente gli eventuali file a cartelle rimasti

Loki riuscirà a soddisfare il vostro bisogno di combattimenti furiosi.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsanta "Damo" avrata accasso all'omonima sazlona contananta la varsloni dimostrativa dai giochi. Salazionando un titolo, ottarrata una valoce dascrizlona, compransiva dai raquisiti minimi di sistama. Grazia al tasto "Esagui" lancarata l'installazlona dal programma sul disco fisso, mantra utilizzando "Esplora" si aprirà la cartalla dal CD/DVD contananta tutti i fila ralativi al gioco stasso.

Fra i sai divarsi sharawara proposti nal DVD allagato, c'è spazio sia par i puzzle gama, sia par i giochi cha richiadono tattica a un pizzico di carvallo in più. Fra i primi, annovariamo *Magic Tale*, *Charmo* a *Dragon's Aboda*; fra i secondi, invaca, il gioco di carta *Anciant Spidar Solitaire* a lo stuzzicanta *Inganious*. Non dimentichiamo, infina, il divartanta *Moyowoko*, cha contiene ancha numarosi minigiochi.

Molti sono i programmi cha vi possono sampllficare la vita nall'uso quotidiano dal PC. GMC va na offre un'ampia salaziona. Alcuni di quasti, coma WinZip, WinRar o Adoba Acrobat Raadar, risultano ancha indispansabili par godara appiano dai contanuti inseriti tanto sul CD, cha sui DVD allagati alla rivista. Quasto masa, trovarata ancha il cliant Intarnet di Tiscali par navigare in Reta.

I drivar, così coma la patch par i giochi, sono fra le componanti software più importanti dal sistama, ma ultimamanta la loro dimansioni si sono ingigantita a tal punto da randarna difficoltoso lo scaricamanto dalla Rata. Nlante paura, dal momanto cha trovarata gli aggiornamanti più importanti sul CD damo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Drivar" a "Patch" dall'interfaccia.

Probiami con la vostra avvantura prafarita? È sufficlanta fara rifarimanto a quasta sazlona di CD o DVD par consultara l'archivio storico di tutta la soluzioni pubblicata sulla pagina di GMC. Sa nammano quasto aiuto bastassa, non vi rasta cha dara un'occhiata alla sazlona Utility, dova trovarata il programma Trucchi GMC, vara anciclopadia di gabola.

Ancora una volta, sono i Mod par *Half-Life 2* a ritagliarsi un posto d'onora, grazia a tra intaressanti mappa. Gli appassionati di Storia e battaglia campali apprazzaranno la prasanza di una campagna Russa da diaci missioni par *Thaotre of War*, mantra gli inossidabili fan di *Quaka 4* sapranno fare buon uso dal SDK ufficiala dal gioco. Par finira, non dimantichiamo il matariala aggiuntivo par il gioco allagato a GMC, *Princa of Parsia: I Dua Troni*.

Un allattanta vidao dadicato all'imminanta sparatutto firmato Midway. In *Blocksite: Area 51* saramo, ancora una volta, alle prasa con sanguinosi scontri contro strana, mostruosa craatura. In attasa dal ritorno dai vidao dadicati al gol di *PES*, cha in quasto pariodo si stanno prandando qualcha masa di pausa, l'indirizzo cui inviara la vostra prodazza è: raffaallorusconi@spraa.it.

Azione/Avventura

HARRY POTTER E L'ORDINE DELLA FENICE

La scuola di Hogwarts apre i portoni ai babbani per una breve visita.

NEL CD 1

Se siete fan sfegatati di Harry Potter e non avete ancora acquistato il videogioco dedicato al quinto libro della serie, dovete assolutamente provare il demo del gioco presente nel CD 1 o nei DVD di questo mese.

Questa versione dimostrativa permette di visitare la scuola di Hogwarts, di provare l'esecuzione di qualche incantesimo e di consultare l'utile Mappa del Malandrino. Alcune aree del castello, liberamente esplorabili nel gioco completo, non sono accessibili, ma quanto offerto dal demo è sufficiente per farsi un'idea del lavoro svolto dagli sviluppatori. Potrete, infatti, visitare la sala comune di Grifondoro, la scalinata principale con le rampe semoventi e i ritratti parlanti, nonché interagire con alcuni compagni di corso impegnati a sfidarsi in qualche minigioco. Inoltre, avrete modo di provare l'interessante sistema di controllo del personaggio che, secondo i movimenti effettuati con il mouse, eseguirà diversi tipi di incantesimi. Nelle prime fasi del gioco (cioè quelle proposte dal demo) impersonerete Harry Potter, ma proseguendo nell'avventura avrete l'occasione di vestire i panni di altri protagonisti, come il saggio Silente.

Nel corso della procedura d'installazione del demo, al momento della scelta della lingua potrete selezionare l'italiano e, quando vi verrà chiesto se procedere con un'installazione tipica o meno, scegliete senza esitare la prima opzione. Troverete la recensione de *L'Ordine della Fenice* a pagina 104 di questo numero di GMC.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D Movimento
MOUSE Incantesimi
MAIUSC – Corri
TAB – Mappa
INVIO Interagisci

Casa: Electronic Arts
Requisiti: CPU 1,6 GHz, 256 GB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Electronic Arts\Demo Harry Potter e l'Ordine della Fenice\Rimuovi Demo Harry Potter e l'Ordine della Fenice** e seguite la breve procedura automatica per completare la disinstallazione.

Nel nuovo capitolo della saga di *Harry Potter*, sarete più liberi di esplorare Hogwarts.

Strategia/Azione

PACIFIC STORM

La battaglia di Pearl Harbor rivive sui vostri schermi.

Se siete appassionati di battaglie navali e di Storia contemporanea, il demo di *Pacific Storm* è quello che fa per voi.

Si tratta di un gioco molto interessante, che vi permetterà di partecipare agli scontri che hanno segnato gli eventi del ventesimo secolo, e non solo. Secondo i vostri gusti, infatti, potrete cimentarvi nella colossale battaglia di Pearl Harbor (parteggiando per giapponesi o americani), oppure in uno scontro non storico, ambientato nel futuro, nei panni della flotta inglese. Prima di tuffarvi in questo mare di siluri e proiettili, però, vi consigliamo di affrontare il tutorial, fondamentale per prendere confidenza con il sistema di controllo. Quest'ultimo, infatti, è abbastanza ricco di opzioni da non concedervi il lusso di imparare per tentativi. Tale sezione di allenamento è, forse, la più corposa del demo, in quanto include diverse lezioni, ottime per imparare tutte le sfaccettature dei comandi e utili a farsi un'idea dell'effettiva complessità di *Pacific Storm*. Seguitele tutte e riuscirete a godervi appieno le altre missioni, quelle vere, che in questo modo vi sembreranno decisamente più semplici e accessibili. Il procedimento di installazione è perfettamente lineare e privo di ostacoli di qualsiasi tipo, quindi limitatevi a seguire le istruzioni su schermo e tenetevi pronti all'azione.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere controllato sia tramite mouse, sia grazie alla tastiera. Considerando la vasta gamma di opzioni e comandi disponibili, vi consigliamo di leggere con attenzione il file ReadMe.rtf presente all'interno della cartella di installazione.

Casa: Buka Entertainment
Requisiti: CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi Buka\Pacific Storm - Allies (Demo-version)\Uninstall Pacific Storm - Allies (Demo-version)** e seguite la breve procedura automatica, accettando la rimozione di tutti i componenti.

La guerra aeronavale andrà affrontata strategicamente, prima di lanciarsi in combattimento.

Gli altri demo

QUAKE 4 1.4.2

Genere: FPS
Casa: id Software
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP

Demo multiplayer per tre nuove mappe dell'intramontabile *Quake 4*, che vi permetterà di cimentarvi nelle seguenti ambientazioni: Verticon (q4xtourney2), Over the Edge (q4dm7) e Speed Trap (q4ctf3). Le nuove mappe disponibili spaziano dalla modalità Deathmatch al classico Cattura la bandiera. Per giocare, dovrete disporre di una connessione a Internet e selezionare l'opzione Join Server. In questo modo, potrete iniziare subito a sfidare avversari da ogni parte del mondo. Nel corso della procedura di installazione, vi verrà chiesto se accettare o meno di inviare al produttore del gioco dei dati in merito alla configurazione del vostro PC: selezionate **No** se non desiderate inviare i dati richiesti.

RATATOUILLE

Genere: Avventura
Casa: THQ
Requisiti: CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda Video 4 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista

Delizioso e semplice demo del gioco dedicato all'omonimo film Disney-Pixar. Remy è un simpatico topolino che desidera diventare uno chef di fama internazionale, e avrete il compito di guidarlo attraverso il mercato parigino, un posto ricco di insidie. Sgattaiolando fra i banchetti di frutta e verdura, ma allo stesso tempo evitando i bambini dispettosi, Remy dovrà raccogliere vari tipi di oggetti nascosti. Per installare il demo, dovrete prima estrarre il file all'interno di una cartella sul desktop e, successivamente, cliccare il file **setup.exe**. Godetevi le due missioni proposte da questa versione dimostrativa di *Ratatouille* e lasciatevi conquistare dalle tenere movenze del topolino Remy.

SWITCHBALL

Genere: Puzzle game
Casa: Vivendi/Sierra
Requisiti: CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Demo della durata di un'ora che metterà alla prova la vostra abilità con il mouse. Scopo del gioco è condurre una sfera fino alla fine di un percorso a ostacoli, evitando di farla cadere nel vuoto. *Switchball* ricorda molto il suo antenato *Marble Madness* e può essere giocato sia in modalità Libera, sia Cronometrata utilizzando, a scelta, il mouse (decisamente più adatto allo scopo) o la tastiera. Non appena avrete lanciato il demo, cliccando su "Compra la versione completa" accederete al servizio di vendita online: tramite carta di credito, potrete acquistare il gioco al prezzo di 24 dollari (circa 17 euro). Per effettuare questa procedura, è richiesta una connessione Internet.

RATATOUILLE

QUAKE 4 1.4.2

Driver

AMD/ATI CATALYST - NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyzer V2.36
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare del file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.4
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.2.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATi Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.32
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overclock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune** (solo sul DVD), **Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**. Per scoprire come utilizzarli, leggete lo speciale a pagina 82.

WinZip 10.0 SR-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR 3.62
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Add On

RACCOLTA DI MOD PER HALF-LIFE 2

Tre fantastici Mod per il capolavoro di Valve.

Grazie al lavoro di numerosi team di appassionati, i Mod dedicati a *Half-Life 2* sono innumerevoli. I tre file presenti nel DVD allegato a questo numero di GMC propongono altrettante esperienze di gioco diverse, che accontenteranno anche i palati più esigenti.

Neoforts è un Mod realizzato da alcuni ex-membri del più noto team SourceForts, ha una struttura del tipo "Cattura la Bandiera" e permette ai giocatori di costruire roccaforti e comprare armi. In *The Way*, invece, vestirete i panni di un bardo che deve affrontare una terribile creatura usando solo le potenti onde sonore create con uno strumento musicale. Per finire, il terzo Mod, *Transition*, la cui storia ha luogo in quel periodo di tempo che separa i due capitoli di *Half-Life*. Alla fine del gioco, infatti, il G-Man propone a Gordon "un'offerta che non può rifiutare", obbligandolo a lavorale per lui. Ma cosa sarebbe se successo se Gordon avesse avuto la possibilità di non accettare? Scopritelo provando subito questo interessante Modi

THEATRE OF WAR: BATTLE FOR MOSCOW

il Mod *Battle for Moscow* comprende una campagna ambientata in Russia e formata da dieci missioni, che permetteranno ai giocatori di rivivere l'assalto tedesco contro Mosca del novembre 1941. Le dieci battaglie previste vi condurranno nei pressi di Novopetrovsk, Istra, Krukovo, Yadromino, Chismena e Volokolamsk.

il file comprende anche un potente editor di mappe, risolve alcuni bug e attua alcune modifiche alla i.A. nemica. inoltre, consente di impostare la velocità del gioco, migliora la manovrabilità dei mezzi pesanti e aggiunge degli utili tasti di scelta rapida. All'interno della cartella **Programmi\Battlefront\Theatre of War**, sul vostro hard disk, troverete anche una guida in inglese in formato .doc che vi spiegherà come utilizzare l'editor di mappe.

PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

TRANSITION

MATERIALE AGGIUNTIVO PER PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

Le copertine in formato CD e DVD di *Prince of Persia: I Due Troni*, il gioco completo allegato a questo numero di GMC. Nella cartella è presente anche il manuale in italiano del gioco, anch'esso in formato PDF, e una patch dedicata agli utenti dotati di Windows Media Center.

QUAKE 4 V1.4.2 SDK

La versione 1.4.2 dell'SDK (Software Development Kit) di *Quake 4* per Windows, che contiene gli strumenti di creazione di mappe e Mod, oltre ad altre utili opzioni.

THE WAY

Patch

WORLD OF WARCRAFT V2.1.3

L'ultimissima patch per *Word of Warcraft*, che aggiorna il gioco alla versione 2.1.3 (partendo dalla 2.12.6B03), corregge alcuni bug e migliora la resa grafica di alcuni incantesimi. Qualora doveste avere la necessità di installare anche le patch precedenti, potrete trovarle sul DVD allegato allo scorso numero di GMC.

BATTLEFIELD 2142 V1.40

Un file beta di aggiornamento che aggiunge la nuova mappa Highway Tampa e un salvataggio automatico dopo alcune operazioni di personalizzazione.

COLIN MCRAE DIRT V1.1

Grazie a questo file, risolverete parte dei crash che, occasionalmente, affliggono il gioco. inoltre, nel caso in cui le impostazioni grafiche selezionate fossero superiori alle capacità del PC, apparirà un messaggio di errore.

LOKI V1.0.5

Patch valida per tutte le edizioni di *Loki* che corregge vari bug, introduce alcune novità e modifica il bilanciamento.

OVERLORD V1.1

Questa indispensabile patch per il demo e per la versione completa di *Overlord* risolve due bug: uno che riguarda la disinstallazione del gioco e uno che può verificarsi all'interno della Birreria (quest'ultimo problema affligge solo le versioni confezionate di *Overlord*).

NEED FOR SPEED CARBON V1.4

Alcuni problemi di crash riscontrati dagli utenti Windows Vista saranno finalmente risolti grazie a questa provvidenziale patch.

ARMA: ARMED ASSAULT V1.08

L'aggiornamento proposto per *ArmA: Armed Assault* riguarda, in particolar modo, l'aspetto grafico del gioco. A beneficiarne saranno soprattutto i possessori di monitor in 16:9, che potranno finalmente visualizzare ogni dettaglio del gioco correttamente. Fra le altre migliorie apportate dalla patch, figura anche un aumento del contrasto, nuove texture e qualche effetto grafico in più.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS V1.72

Nuova patch che aggiunge alcune opzioni nell'ambito delle partite in multiplayer, risolve numerosi bug e crash occasionali e apporta un paio di modifiche al bilanciamento.

QUAKE 4 V1.4.2

La patch include una modalità "Spettatore", risolve numerosi bug e applica un nuovo bilanciamento delle armi. Aggiunge anche ben quindici nuove mappe multiplayer: Spiral, Grinder, Phrantic, City Heat, Ravage, Penetration, Caustic Burn, Better Than Nothing, Walls Of Hate, Arid Wastes, Clint Eastwood, Kat Fighti, Learning Curve, Atoms For Peace, Systematic Lockdown.

LOKI

Shareware

ANCIENT SPIDER SOLITAIRE

NEL CD 1 Un'ora di tempo per provare a cimentarsi negli otto diversi tipi di solitario con le carte proposti da *Ancient Spider Solitaire*. Scegliete la sfida più adatta alle vostre abilità, selezionandola in base alla durata media della partita, alle possibilità di successo e al numero di semi presenti. Una variante divertente al classico passatempo a base di carte francesi.

MAYAWAKA

Un gioco divertente e originale, ambientato nell'epoca Maya. Per superare i vari livelli, occorre saltare su tutti i blocchi cambiandone il colore e, allo stesso tempo, evitare i nemici che si aggirano minacciosi di casella in casella. Fra un livello e l'altro di *Mayawaka*, si inseriscono anche dei minigiochi che metteranno alla prova le abilità più diverse, dalla memoria alla destrezza con il mouse.

MAGIC TALE

Entrate nel magico mondo della fiabe grazie a *Magic Tale*, un tipico puzzle game in cui è necessario creare file di tre o più elementi dello stesso colore. Per riuscirci, è possibile anche modificare l'orientamento della griglia di gioco, ruotando in senso orario o antiorario. Aprite tutti i lucchetti con le apposite chiavi e usate gli incantesimi per passare prima possibile al livello di gioco successivo.

CHARMA

NEL CD 1 Aiutate i Charmies a scampare dall'inferno di fuoco e lava che ha trasformato il loro paese in un luogo tutt'altro che ospitale. Questi teneri batuffoli di pelo colorato si muovono in fila verso morte certa: salvateli modificando la loro posizione in modo da formare file di tre o più creature dello stesso colore. Un'ora di divertimento e di tenerezza, grazie a questo ennesimo puzzle game.

INGENIOUS

Un passatempo d'autore per chi desidera divertirsi senza dimenticare di mettere in moto il cervello: *Ingenious* si rifà all'omonima creazione del famoso autore di giochi Reiner Knizia. Sfidando il computer o un amico via LAN, dovrete posizionare dei tasselli colorati su una scacchiera formata da esagoni, in modo da realizzare il punteggio più alto. Un utile tutorial vi spiegherà a fondo le regole del gioco.

DRAGON'S ABODE

Sconfiggere il Male con un puzzle game è possibile, grazie a *Dragon's Abode*i Dietro un passatempo apparentemente classico in cui occorre allineare elementi colorati, si nasconde la lotta fra il Bene e il Male. Lo scopo del gioco è distruggere tutti i blocchi di pietra che compaiono nella griglia prima che raggiungano la parte alta dello schermo.

Video

Blacksite: Area 51

Ogni medaglia ha due facce. Ogni eroe ha un lato oscuro!

guida al **GIOCO COMPLETO**

PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

Come giocare

Per giocare a *Prince of Persia: I Due Troni* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Prince of Persia: I Due Troni**. A questo punto, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Prince of Persia T2T > Prince of Persia T2T**. Affinché tutto funzioni correttamente, è necessario che il DVD sia inserito nel lettore. Durante il caricamento del programma, tenendo premuto il pulsante **Ctrl**, potrete accedere a una comoda applicazione che consente di verificare la compatibilità del gioco con il sistema operativo.

Il manuale

Troverete il manuale completo di *Prince of Persia: I Due Troni* seguendo il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Prince of Persia T2T > Accedi al manuale.** Si tratta di un file in PDF di circa 20 pagine, tutto in italiano. Per consultarlo è necessario avere installato sul proprio computer il programma Acrobat Reader, presente tra le Utility all'interno del CD 1 o del DVD demo. Per maggiore sicurezza, abbiamo inserito il manuale in PDF anche all'interno del CD 1 o del DVD demo, nella sezione dedicata al gioco completo, tra gli Add on.

La lingua

Prince of Persia: I Due Troni è completamente in italiano, manuale, dialoghi e testi schermo compresi. La traduzione è di ottimo livello, così come pure la recitazione dei vari personaggi.

Il re di Babilonia avrebbe dovuto insegnare al proprio rampollo una delle lezioni più antiche: "Guardare e non toccare". Forse, questo prezioso consiglio avrebbe evitato al Principe di Persia l'infinito numero di guai cui è andato incontro.

Ma si sa, per definizione gli eroi dei videogiochi sono cocciuti e tendono a combinare disastri, soprattutto quando ci sono di mezzo delle magiche sabbie del tempo. Questa volta, però, le cose si complicano ulteriormente, visto che lo stesso protagonista viene infettato dal loro potere, trasformandosi in un guerriero malvagio e privo di scrupoli. Il risultato è un eccezionale gioco d'azione in cui si vestiranno i cangianti panni dell'erede al trono di Persia, impegnato a riportare la pace nel suo regno.

Il palazzo reale è pieno di terribili trappole, capaci di ferire a morte il vostro eroe.

La progressione attraverso questa incredibile avventura è possibile solo a patto di munirsi di una buona dose di coraggio e di follia, indispensabili per volteggiare, a cuor leggero, a diversi metri d'altezza e per combattere orde di nemici inferociti. La capitale Babilonia, infatti, presenta una struttura urbana improbabile, caratterizzata da alti palazzi, baratri vertiginosi e priva di comode strade da percorrere in tutta tranquillità.

Per fortuna, il Principe possiede delle invidiabili capacità ginniche, che gli permettono di balzare da un edificio all'altro, di correre sui muri e di aggrapparsi a tutto ciò che vede. Cimentarsi in queste coreografiche acrobazie, però, non basta. Sparsi per i livelli, si trovano numerosi nemici, dai classici scagnozzi a delle disgustose creature di forma canina. Affrontarli faccia a faccia regala ben poche soddisfazioni, dato che vantano una buona resistenza e possono contare sulla schiacciante superiorità numerica. Molto meglio, quindi, optare per un approccio più ragionato, magari sfruttando gli assassinii rapidi in modo da sfoltire, in modo rapido e pulito, le file avversarie. Per farlo, basta sorprendere i nemici alle spalle ed effettuare una particolare sequenza in cui bisogna premere il pulsante del mouse o quello del joypad in determinati istanti.

Il risultato è *Prince of Persia: I Due Troni*, un gioco vario e impegnativo che richiede una concentrazione costante. Ma non temete, in caso di errore, si può sempre contare sul potere delle sabbie magiche per riavvolgere il tempo.

Le sequenze d'intermezzo sono davvero spettacolari.

Per eseguire un assassinio rapido con il Principe Oscuro, basta solo premere velocemente il tasto E.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Prince of Persia: I Due Troni* è costituito da un processore a 1 GHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0c e Pixel Shader (GeForce 3 - Radeon 8500, GeForce4 MX non supportata), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x e 1,5 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 1,5 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 256 MB e un joypad con due levette analogiche. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

Installazione di Prince of Persia: I Due Troni

Per installare *Prince of Persia: I Due Troni* dovrete innanzitutto inserire il DVD del gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **Autorun.exe** o direttamente su **setup.exe** (in quest'ultimo caso non dovrete spuntare l'opzione **Installa Prince of Persia**) e, una volta aperta la finestra, cliccate su **Installa Prince of Persia** per avviare il processo. Aspettate alcuni secondi affinché appaia la prima schermata, cliccate su **Italiano** per selezionare la lingua del gioco e quindi su **Avanti**. Nella schermata successiva, selezionate **Avanti**, spuntate l'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e, infine, premete un'altra volta il pulsante **Avanti**. Scegliete il tipo d'installazione desiderata (vi consigliamo quella completa) e cliccate su **Avanti**. A questo punto, non rimane altro che decidere in quale cartella installare *I Due Troni*, quella predefinita è **C:\Programmi\Ubisoft\Prince of Persia T2T**, ma potete modificarla cliccando su **Sfoglia**. Premete il pulsante **Avanti**, confermate le vostre scelte selezionando **Sì** e, a questo punto, dopo aver cliccato su **OK**, inizierà il processo di copia dei file. Dopo aver deciso se creare un collegamento sul desktop, vi verrà chiesto di registrare il prodotto. Non siete, però, obbligati a farlo. A questo punto, l'unica cosa che rimarrà da fare sarà consultare il file **Readme.txt**, spuntare la casella **Lancia Prince of Persia T2T** e selezionare **Fine**.

Con una faccia così decisa, pochi oserebbero sfidare il suo volere.

Disinstallazione di Prince of Persia: I Due Troni

Per disinstallare *I Due Troni* dal vostro PC esistono due possibilità: la prima è inserire il DVD e, una volta aperta la finestra di dialogo, cliccare su **Disinstalla Prince of Persia**. La seconda, invece, è seguire il percorso **Start > Programmi > Ubisoft > Prince of Persia T2T > Disinstalla Prince of Persia T2T**. A questo punto, selezionate **Sì** per avviare il processo di rimozione che si concluderà in tempi abbastanza rapidi.

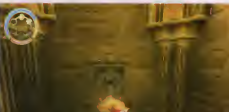
Giocare alla grande!

Per godere al massimo delle adrenaliniche situazioni presenti in *Prince of Persia: I Due Troni*, vi consigliamo di giocare con un joypad con due levette analogiche e, possibilmente, con otto pulsanti (come l'Xbox 360 controller per Windows), la cui configurazione è personalizzabile nell'apposito menu di gioco. L'accoppiata mouse/tastiera permette un controllo abbastanza preciso del personaggio, ma con un pad in mano la sensazione d'immediatezza schizza alle stelle.

Configurazione del gioco

Per ottenere prestazioni di gioco ottimali, in termini di fluidità, è necessario regolare le impostazioni grafiche di *Prince of Persia: I Due Troni* accedendo al menu **Grafica Base**, presente nella sezione delle **Opzioni**. Qui si può modificare la risoluzione e impostare la luminosità e il contrasto. Accedendo al menu **Avanzate**, invece, potrete regolare i **Filtri**, il **V-Sync** e stabilire i parametri relativi agli effetti speciali della nebbia, dell'acqua e dell'ombra. Normalmente, il gioco, imposta da sé la soluzione ottimale, ma a volte capita che il suo giudizio si riveli un po' troppo ottimistico. Per tale ragione, il consiglio è di procedere per tentativi, in modo da individuare il migliore rapporto tra la qualità della grafica e la fluidità dell'azione di gioco.

Prince of Persia e Windows Media Center

Nel caso sul vostro PC fosse presente Windows Media Center, è disponibile una patch ufficiale che, oltre a ovviare ai possibili problemi di registrazione, integra al meglio il gioco nella sua interfaccia. Si tratta di un file molto piccolo (48 KB), che troverete all'interno del CD 1 o del DVD demo, nella sezione dedicata al gioco completo, tra gli Add on. Per applicare la patch, sarà sufficiente decomprimere **pop_tt_media_center.zip** e fare doppio clic sul file eseguibile **prince_of_persia_the_two_thrones_media_center.exe**.

Bevendo dalle fontane sparse per i livelli, si possono salvare i propri progressi.

Grazie alla visuale panoramica, noterete degli utili appigli.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Prince of Persia: I Due Troni* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli per il principe

Assassinio rapido: in *Prince of Persia: I Due Troni*, correre incontro a schiere di nemici armati fino ai denti non regala troppe soddisfazioni. Questo perché verrete abbattuti in un attimo, schiacciati dalla loro superiorità numerica. È meglio sfruttare al massimo gli assassinii rapidi, scivolando alle spalle degli avversari per finirli con qualche colpo ben assestato.
Eliminate prima i nemici più pericolosi: Quando ci si troverà di fronte a uno dei numerosi portali sparsi per Babilonia, bisognerà concentrare la propria furia omicida sul soldato che gli farà da guardia. Se non riuscirete a ucciderlo velocemente, infatti, egli potrà tranquillamente chiamare rinforzi, rendendovi la vita ancora più difficile.
Le parate: Per uscire vincitori dai combattimenti, bisogna cercare di non farsi mai colpire. A tale scopo, basta ricordarsi di parare, premendo l'apposito pulsante del mouse o l'equivalente sul joypad.
Distruzione totale: Il Principe Oscuro è dotato di una potenza sovrumana. Purtroppo, però, la sua energia vitale continua a calare e solo la continua raccolta di preziosa Sabbia del Tempo impedisce una fine ingloriosa. Per questa ragione, è molto importante uccidere più nemici possibile e distruggere tutti gli oggetti presenti, così da raccogliere la Sabbia che nascondono.
La visuale: Fondamentale per la prosecuzione dell'avventura è capire come superare i vari ostacoli che si frappongono tra il Principe e la sua meta finale. Per farlo, basta affidarsi alla comodità della visuale in prima persona e panoramica.
Armi aggiuntive: Per quanto risulti utile ed elegante, il pugnale del tempo è dotato di una scarsa potenza d'impatto. Meglio raccogliere le armi abbandonate dai nemici sconfitti, in modo da esibirsi in coreografiche combo a due mani.

I poteri del tempo

Mano a mano che procederete in questa avvincente impresa, imparerete a padroneggiare alcuni attacchi che utilizzano il potere delle Sabbie del Tempo:

Riavvolgimento del tempo
Grazie a questo potere, il Principe è in grado di riavvolgere il tempo per alcuni secondi, in modo da annullare un errore che aveva compiuto, per esempio una brutta caduta costata la morte. Ogni riavvolgimento consuma una carica di Sabbia e dura una manciata di secondi.
Occhio del ciclone
Si tratta della versione persiana del bullet time. Premendo il tasto apposito, il tempo viene rallentato permettendo al Principe, che si muove normalmente, di avere la meglio su nemici particolarmente ostici o di superare trappole insidiose.
Vento delle sabbie
È un attacco a terra che colpisce, contemporaneamente, tutti gli avversari che si trovano nel suo raggio d'azione. Si tratta di un potere molto utile, soprattutto nelle situazioni più concitate in cui si verrà accerchiati da numerosi nemici. Per utilizzarlo, occorrono due cariche di Sabbia.
Tempesta di sabbia
Anch'esso è un attacco a terra, perfetto nelle situazioni di maggior pericolo e confusione, visto che uccide contemporaneamente tutti i nemici vicini. Per utilizzarlo, occorrono quattro cariche di Sabbia del Tempo e ci vuole una manciata di secondi per caricarlo.

I comandi da tastiera

Di seguito, riportiamo i comandi da tastiera di *Prince of Persia: I Due Troni*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. È comunque consentito modificarli selezionando il menu **Opzioni** dalla schermata principale.

Mouse

Tasto sinistro – Attacco con pugnale
Tasto destro – Azione speciale (correre sui muri, parare, bere l'acqua)
Movimento – Sposta telecamera

Tastiera

W – Avanti
S – Indietro
A – Sinistra
D – Destra
E – Attiva assassinio rapido/attacco con arma secondaria
Spazio – Saltare/rotolare
R – Riavvolgimento del tempo
C – Scendere/raccogliere arma/roteare la catena (Principe Oscuro)
Q – Visuale panoramica
F – Visuale in prima persona
X – Riallineamento telecamera
Esc – Pausa/menu

Interfaccia principesca

L'interfaccia utente di *Prince of Persia: I Due Troni* è funzionale, permettendo di tenere sotto controllo tutte le informazioni utili durante gli scontri. Ecco dove trovarle.

1 La barra dell'energia vitale indica lo stato di salute del vostro eroe. Gli attacchi nemici, le brutte cadute e le trappole possono fargli perdere punti ferita, fino a determinare la morte del nobile guerriero, ponendo così fine alla partita (sempre che non si riavvolga il tempo...). L'unico modo per ripristinare la salute è bere dalle numerose fontane sparse per i livelli, che permettono, tra l'altro, di salvare i propri progressi. Usando il Principe Oscuro, invece, il discorso cambia visto che questa barra si esaurisce gradualmente. L'unico modo per evitare una prematura dipartita è quello di trovare Sabbia del Tempo, per esempio uccidendo gli avversari o distruggendo suppellettili.

2 Mostra la quantità di Sabbia del Tempo che il Principe possiede. Ogni potere del tempo consuma parte di questo patrimonio. Per rimpinguarlo occorre distruggere oggetti, uccidere nemici o utilizzare particolari portali.

3 Il timer dei poteri mostra la durata massima del riavvolgimento del tempo. Visto che il timer completo consente un viaggio a ritroso di soli 8 secondi, bisogna utilizzarlo con molta parsimonia.

4 Il riquadro delle armi compare solamente quando il Principe raccoglie da terra un'arma secondaria e serve a indicarne lo stato. Tutto è destinato a rompersi, infatti, e anche il migliore di questi strumenti di offesa può essere brandito solo per un determinato numero di volte, prima di spezzarsi.

Le armi dei principi

Sin dai primi livelli di gioco, il Principe dovrà far valere le proprie idee con il mezzo che gli riesce più congeniale: una sana dose di mazzate sui denti a tutti gli scagnozzi del Visir. A tale scopo, potrà effettuare coreografici assassinii rapidi che permettono di sfoltire le schiere avversarie. A volte, però, questo approccio non risulta accessibile e l'unica alternativa è rappresentata da un intenso duello all'arma bianca. Non che tutto questo non sia divertente, anzi. L'eccezionale sistema di combo, oltre a contare un numero davvero elevato di mosse spacca-grugni, consente anche di utilizzare le armi lasciate cadere dai nemici uccisi. Ogni Principe, però, ha uno stile di combattimento molto personale e per uscire vincitori da uno scontro bisogna saperlo sfruttare appieno.

Principe
Con questo personaggio si possono utilizzare quattro tipologie di armi, caratterizzate da diverse peculiarità e accomunate dalla medesima tendenza alla rottura. Ogni strumento bellico, infatti, è in grado di sostenere solo un certo numero di colpi prima di risultare inutilizzabile.

Spade: Molto equilibrate, permettono affondi abbastanza potenti e sufficientemente veloci.
Mazze: Dotate di un'incredibile potenza distruttiva, sono perfette per un attacco pesante.
Asce: Si tratta di armi temibili, ma dalla scarsa velocità.
Pugnali: il meglio per il tiro al bersaglio con i nemici.

Oltre a questi utili strumenti di morte, il Principe terrà sempre nella sua mano destra il fido pugnale che, nonostante sia dotato di una capacità distruttiva relativamente ridotta, permette di utilizzare tutti i poteri legati alle Sabbie del Tempo.

Principe Oscuro

Oltre al pugnale del tempo, il tenebroso Principe Oscuro dispone di una fiammeggiante catena con cui far man bassa dei nemici. La potenza di cui è dotata è impressionante, tanto che, dove il Principe "acqua e sapone" avrebbe impiegato una decina di fendenti per avere la meglio in uno scontro, al re degli antieroi basterà un "buffetto". Con queste premesse, anche l'impossibilità di raccogliere le armi cadute ai nemici non si fa rimpiangere, soprattutto in considerazione del fatto che sono disponibili un gran numero di violentissime combo a due mani: pugnale/catena.

Mosse reali

In *Prince of Persia: I Due Troni*, la parola d'ordine è azione. Non ci si limita a menar le mani contro orde di avversari, bisogna anche superare gli ostacoli architettonici che si frappongono tra voi e il vostro obiettivo. Fortunatamente, il Principe è dotato di un vasto campionario di mosse acrobatiche che gli permettono di arrivare in punti impensabili. Il vostro alter ego digitale, oltre a spiccare salti degni di una gazzella, è anche capace di sfruttare a proprio vantaggio i numerosi elementi presenti nei livelli:

Cornicioni: Il Principe è capace di aggrapparsi a qualunque cornicione, senza preoccuparsi della resistenza delle sue braccia.
Scale: Permettono di raggiungere luoghi molto elevati. Sfortunatamente, ce ne sono troppo poche.
Colonne: È possibile arrampicarsi e lanciarsi da una colonna all'altra, per raggiungere piattaforme poste a grandi altezze.
Pali: In puro stile circense, l'erede al trono di Persia riesce a dondolare su qualunque asta gli capiti a tiro.
Catene: È possibile arrampicarsi o anche lasciarsi scivolare lungo le catene. Quest'ultima situazione mette, spesso, in condizioni di eseguire coreografici assassinii rapidi.
Muri vicini: Quando ci sono due muri vicini, il Principe salta tra uno e l'altro per arrivare in cima.

Oltre a questo, spesso risulta indispensabile interagire con i numerosi elementi meccanici sparsi per le diverse ambientazioni:

Casse: Si possono spostare per attivare meccanismi.
Leve: Servono per aprire porte o spostare elementi strutturali.
Pannelli a pressione: Per attivarli, occorre camminarci sopra. Spesso, però, sono collocati su un muro, a grande altezza.
Leve a pressione: Si attivano quando il Principe ci si appende e tornano in posizione gradualmente.

L'acqua, il bene più prezioso

Da che mondo è mondo, l'acqua è considerata la vera fonte della vita. In *Prince of Persia: I Due Troni* questa affermazione risulta molto calzante, visto che tutte le sorgenti sparse per i livelli, siano esse delle semplici fontane o delle pozze più grandi, possiedono miracolose doti di guarigione. Basta bere ampi sorsi d'acqua per ripristinare completamente la vostra energia. Per farlo, basterà avvicinarsi al prezioso liquido e premere il pulsante destro del mouse (o il tasto deputato del joypad). Se si eseguirà questa operazione su determinate fontane, oltre a recuperare l'energia, si potrà anche salvare i propri progressi di gioco.

Saltare di tenda in tenda è una valida alternativa allo scendere per le scale.

Le corse con le bighe

Attraversare a piedi un'intera città è faticoso, soprattutto se per farlo, invece di passeggiare tranquillamente all'ombra dei portici di Babilonia, si preferisce saltare da un tetto all'altro, arrampicarsi su scale infinite e correre sui muri. Fortunatamente, in alcune sessioni di *Prince of Persia: I Due Troni*, sarà possibile spostarsi velocemente a bordo di una biga. Non bisogna pensare, però, che sia un impegno di tutto riposo: durante la corsa, verrete attaccati da un gran numero di nemici appiedati e da altre bighe, fermamente intenzionate a farvi schiantare contro i tanti ostacoli presenti lungo la strada.

GMC TRUCCHI

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

HOSPITAL TYCOON

Modalità trucchi

Per ricorrere ai trucchi, in *Hospital Tycoon*, vi basterà avviare il gioco con il vostro profilo ed entrare nella schermata delle opzioni.
Da lì, selezionate la voce **Segreti**. Ora, cliccate sul pulsante **Inserisci** e digitate la seguente password, che vi permetterà di sbloccare tutti gli altri codici:

CODICE	EFFETTO
MakeMeAGod	Permette di sbloccare tutte le gabole del gioco

Come noterete, apparirà sul monitor la scritta **Cavallo da Soma Sbloccato!**. Tornate alla schermata segreta e vedrete che sarà possibile attivare tutti i trucchi nascosti del gioco:

CODICE	EFFETTO
Veloce	Aumenta la velocità di gioco e i movimenti di tutti i personaggi nell'ospedale
Avido	Vi permette di ottenere denaro extra
Ospedale della Morte	Trasforma tutti i personaggi dell'ospedale in zombi
Liquidazioni	I medici costeranno di più
Pigro	I medici e gli infermieri lavoreranno meno
Cervellone	Le statistiche dei personaggi aumentano
Cavallo da Soma	Rende tutti i lavoratori infaticabili

Attivando il trucco per la velocità, i medici e gli inservienti opereranno più velocemente, ma arriveranno anche molti più pazienti.

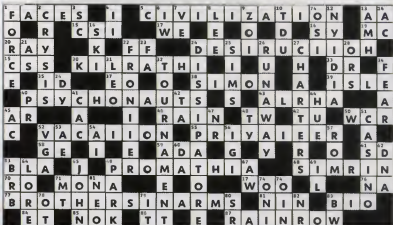
ARMA: ARMED ASSAULT

Modalità trucchi

Per usufruire dei trucchi in *ArmA: Armed Assault*, dovrete innanzitutto impostare i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera. Andate nella schermata **Opzioni Internazionali e della Lingua** dal **Pannello di controllo**, e scegliete la tabella **Lingue**. Successivamente, cliccate su **Dettagli**. Selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente, si utilizza la pressione contemporanea di **Ctrl**, **Shift di sinistra e un numero**) che vi permetteranno di impostare, rispettivamente, la tastiera americana e quella italiana. Una volta compiuta questa operazione, dovrete raggiungere la schermata indicata a fianco del codice, attivare la tastiera americana e premere, contemporaneamente, il tasto **Shift di sinistra** e il simbolo **–** sul tastierino numerico. All'apparenza non cambierà nulla, ma avrete pochi secondi per digitare la password corrispondente alla gabola desiderata.
Nota Bene: utilizzando il codice di termine istantaneo della missione, otterrete un punteggio pari a zero.

Anche se non c'è modo per ottenere l'invincibilità, le protezioni infinite vi permetteranno di muovervi con più tranquillità sul campo di battaglia di *ArmA*.

CODICE	EFFETTO	SCHERMATA
endmission	Permette di terminare vittoriosamente la missione in corso in qualsiasi momento	Game play
campaign	Permette di sbloccare tutte le diverse campagne e le missioni a esse collegate	Menu della selezione della Campagna
getallgear	Permette di rifornire istantaneamente l'inventario di tutti gli oggetti protettivi	Game play
missions	Permette di sbloccare tutte le missioni dalla schermata Giocatore Singolo	Menu Giocatore Singolo

SOLUZIONE DEL CRUCIVERBA PUBBLICATO SUL NUMERO 132

GMC CRUCIVERBA

Volete mettere alla prova la vostra cultura videoludica? Allora, dovete confrontarvi con il cruciverba firmato GMC. Perché la passione per il divertimento elettronico non va mai in vacanza!

ORIZZONTALI

1) Il caccia stellare TIE più massiccio.
5) Lo storico sparatutto di Namco.
8) Precede il *Commando* in un FPS galattico.
13) L'opposto della D.R. (Demenza Reale).
14) Si dice di un gioco di cui non si conosce ancora la data di uscita (sigla).
16) Xbox 360 e PS3 appartengono alla "next".
17) Ridere sul forum.
18) il colosso di Redmond.
22) Prodi "avventurieri" italiani.
26) Storico RTS di Ensemble (sigla).
27) Antico nome di *PES*.
29) Si usava in DOS per rimuovere le cartelle.
30) *Civilization* per gli amici.
32) La Soft di *Guild Wars*.
33) Un vecchio platform con un rettile per protagonista.
35) Il miglior gioco a base di Mech di sempre.
38) Vecchio classico di Sensible Software (sigla).
40) Aggettivo bollente per *Dog* e *Gols*.
42) La guerra in FPS secondo Activision (sigla).
44) Il protagonista di *Condemned*.
46) Un'astronave di *Wing Commander*.
48) Accomuna *Desert* e *Jungle*.
50) Il nome di battesimo del Re della fantapolitica videoludica.
52) Portatile Nintendo.
53) Il gran finale di Capcom.
54) *1701* è il più recente.
56) L'inizio del Matteo Filosofo.
57) I film di Peter Molyneux, quelli che non hanno pari.
58) Prima di *Fortress 2*, e insieme a *Episode 2*.
61) Marca di potenti PC dal look aggressivo.
63) Il mezzo usato in *Moto Racer*.
64) Il GdR nipponico per eccellenza (sigla)
66) il nostro sito preferito.
67) E se *Neverwinter* si chiamasse solo *Winter?* (sigla).
68) Uno dei mille Sim usciti negli Anni '90.
70) Il ritorno allo storico castello nazista (sigla).
71) A.A.A. Cercasi velocità disperatamente (sigla).
73) Nome europeo di *Indigo Prophecy*.
76) Vennero prima delle schede PCi Express.
78) Party videogiocosi.
79) Mille Giga messi al contrario.
80) L'ultima avventura inedita di Lara.

VERTICALI

2) il plurale di mouse.
3) Tempo fa, ospitavano tanti bei coin-op.
4) Uno dei generi più popolari su PC.
5) Famoso forum dedicato ai videogiochi.
6) Ospita l'E3 (sigla).
7) Acronimo tanto caro a Paolo Paglianti.
8) Quella di *Sam & Max* è arrivata alla versione 2.0.
9) La stirpe di Barbalbero.
10) Si oppone a *White* in un classico di Lionhead.
11) *Lock-On*.
12) Precede *2-Sturmovik*.
15) L'amico di Bub.
16) Il capo di una gilda.
18) Il suo seguito è al centro di accese polemiche.
19) Un gioco senza inizio.
20) L'unico *Episode* di *Half-Life 2* uscito al momento.
21) Nati per essere abbattuti dagli X-Wing.
22) La sua chiamata arrivò su PC nel 1999 (sigla).
23) Un grande gioco di corse arcade.
24) Enhanced Data Rare.
25) I creatori di *Bioshock*.
28) Le avventure di Sam Fisher (sigla).
31) il secondo *GTA* in 3D (sigla).
34) *Enemy Unknown*. *Terror from the Deep*.
35) in mezzo a Heimdall.
36) L'Incubo di Leon Kenney (sigla).
37) il seguito di *Medal*.
39) Un genere molto diffuso fra gli appassionati di proiettili.
41) Se la Carrà balla il "tuca", Codemasters balla il...
43) L'opposto di OFF.
45) i giochi per console sono più belli di quelli per PC?
47) Input e output.
48) Fucile di precisione.
49) The Net Effect.
51) Il genere di videogiochi con la sigla impossibile da pronunciare.
52) Lo strategico in cui tutti muoiono.
54) Il Pacino digitale comparso in *Scarface*.
55) Il pack di *Worms*.
56) Nota marca di automobili che appare spesso nei giochi di guida.
59) il protagonista di *Resident Evil 4* "che perde la testa".
60) Stealth secondo Konami.
61) il *Wake* che tutti aspettano.
62) Una lega del wrestling
65) Appare quando si inoltrano le mail.
69) Prima parola del titolo americano di *Another World*.
72) Sono gemelle nel calcio firmato da Electronic Arts.
73) Cognome e nome del "Pape" di GMC (iniziali).
74) *Silent Hill* al contrario.
75) il nuovo GdR online di Lord British (sigla).
77) L'inizio e la fine del gioco inglese.

La soluzione vi attende sul prossimo numero

nel prossimo
NUMERO

RECENSIONE ESCLUSIVA!

MOTOGP '07

In sella con Valentino, in corsa per il motomondiale!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

BIOSHOCK

GMC si avventura sotto i mari alla ricerca del capolavoro!

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO HEROES OF MIGHT AND MAGIC V CON L'ESPANSIONE HAMMERS OF FATE E NELL'EDIZIONE BUDGET IL CAPOLAVORO FAR CRY!

NON PERDETE IL NUMERO DI OTTOBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 4 SETTEMBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Titoli di CODA

Per una politica dei videogame

IN tempi molto recenti, titoli per console come *Manhunt 2* (Rockstar Games) e *Resistance: Fall of Man* (Sony) sono stati al centro di accese polemiche, che hanno addirittura spinto il distributore Take 2 a rinunciare alla commercializzazione del primo.

A questi si sono aggiunti l'avventura *Low & Order: Double or Nothing* (The Adventure Company) e il puzzle game *Mind Quiz* (Ubisoft), entrambi ritirati dal mercato inglese. Anche una produzione italiana, il webgame di Molleindustria *Operazione Pretofilio* (**www.molleindustria.it**), è caduta vittima della censura. Grazie al rapidissimo intervento dell'onorevole dell'UDC Luca Volontè (**http://deputati.camera.it/Luca.Volonte/**), *Operazione Pretofilio* è stato oscurato pochi giorni dopo il debutto in Rete. Mentre i giocatori s'interrogavano sulle ragioni del nuovo oscurantismo tecnofobico della politica e delle istituzioni, la Federazione Europea Software Interattivo (ISFE) organizzava a Bruxells un importante meeting sui sistemi di classificazione videoludici, cui ha partecipato un comitato di esperti. L'evento – che non è stato seguito dai mass media – riveste, tuttavia, una grande importanza per il futuro del videogame in Europa e in Italia.

Per capire la portata dell'Expert Conference tenutasi il 26-27 giugno scorso, dobbiamo fare un passo indietro. Nel novembre 2006, uno scandalo sbandierato dal settimanale "Panorama" su *Rule of Rose* innesca una furibonda reazione da parte della classe politica locale. Senza verificare le veridicità delle illazioni del giornalista, i vari schieramenti danno inizio a una vera e propria campagna di criminalizzazione del medium videoludico, invocando, tra le altre cose, una drastica ridefinizione del sistema di classificazione vigente, PEGI (sigla di Pan European Game Information). Istituito nel 2003, PEGI è un sistema di classificazione volontario stabilito dall'industria, la cui funzione è quella di offrire a genitori, acquirenti e consumatori online un'ulteriore fiducia rispetto al contenuto del videogioco, specificandone l'idoneità per uno specifico gruppo d'età. Il commissario alla giustizia della Commissione Europea, Franco Frattini, ritiene – insieme ad altri rappresentanti politici – che il PEGI sia inefficace e, come tale, vada sostituito da un sistema di classificazione alternativo. Frattini ha inoltre invocato, a più riprese, un rigido controllo dei con*tenuti* videoludici. I suoi sostenitori hanno trovato una decisa resistenza nella figura di Viviane Reding, commissario europeo per l'informazione, la società e i media. La Reding ha partecipato alla conferenza ISFE con un intervento intitolato "Self-Regulation applied to Interactive Games: Success and Challenges". L'intervento – il cui testo è consultabile in forma integrale sul suo sito istituzionale (**www.europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=SPEECH/07/429& format=PDF&aged=0&language=EN&guiLanguage=en**) – contiene una serie di spunti interessanti. Viviane Reding smentisce il luogo comune secondo cui i politici, per definizione, sono del tutto incompetenti in materia videoludica. A differenza di molti eminenti ministri e addetti alla cultura italiani, la Reding mostra un'invidiabile preparazione, nonché una rassicurante apertura mentale. "Ritengo che l'Europa abbisogni di un'industria videoludica forte", ha dichiarato. Mentre l'Italia non investe nel settore videoludico, il resto d'Europa – Francia in testa – finanzia e promuove attivamente lo sviluppo di un'industria che dà lavoro a migliaia di persone. Ma c'è di più. Sempre secondo Viviane Reding, "L'industria europea del videogame rappresenta un'industria culturale a tutti gli effetti: si menziona spesso il fatto che i giochi sviluppati in Europa presentino un carattere distintamente europeo, in modo analogo al cinema, alla televisione e alla musica continentale. Pertanto, questo settore produttivo può favorire la diversità culturale".

La Reding è stata tra le principali sostenitrici del sistema di classificazione PEGI, simile nella sostanza, anche se non nella forma, al modello statunitense ESRB, istituito nel 1994. Oltre a essere chiaro e leggibile, il PEGI ha avuto il grande merito di sostituire – e insieme uniformare – i sistemi di classificazioni nazionali. L'aspetto più interessante dell'intervento della Reding riguarda, nello specifico, la consapevolezza che il videogame si rivolge a pubblici molteplici.

Le parole di Viviane Reding hanno portato in primo piano la debolezza di argomenti della retorica politica che indica nella censura l'unico strumento a disposizione per "difendere gli innocenti", i minori, presunte vittime di un settore accusato di produrre un intrattenimento violento e sadico. "La libertà di espressione è uno dei fondamenti della nostra società", ci ricorda la Reding. Una frase – questa – che ricorre raramente nelle filippiche parlamentari nostrane.

Viviane Reding, con molta serenità, chiede che le parti in causa si assumano la piena responsabilità. Si rivolge ai rivenditori, perché evitino di vendere giochi per adulti ai minorenni. Ma si rivolge anche ai genitori, affinché rinuncino ad acquistare titoli chiaramente inadatti ai loro figli (senza pretendere che giochi dai contenuti maturi vengano vietati). Ultimo, ma non meno importante, è indispensabile che la stessa industria del videogame promuova massicciamente il PEGI – dai produttori ai mezzi di informazione.

Un sito Internet da solo non basta. Occorre una maggiore sensibilizzazione, una comunicazione più efficace. La posta in gioco è il futuro dei videogiochi.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteobittanti@sprea.it.